

CD-ROM
melléklet



**SZÓRAKOZTATÓ
MAGAZIN
FIATALOKNAK**

1998 október
1. évfolyam, 1. szám
#01

Ára:
599 Ft

JOKER

Tomb Raider III
DUNE 2000

kalandozás az alternatív kultúra világában

POSZTER

Mozi bemutatók

Galéria

Freestyle

érdekes helyek, emberek

Hardware

Zenekarok az interneten

SCEnesT-Rage'98 megaparty

Caesar III

Carmageddon II

Grim Fandango

Heart of Darkness

Magic & Mayhem

Motocross Madness

Return Fire II

Railroad Tycoon II

Space Bastards

Sentinel

Tribal Rage

Virus 2000

**Brood Wars, Championship Manager 3,
Civilization II, Gangsters, Links LS 1999,
Mortal Kombat 4, Nightlong, Omikron,
Powerslide, Saboteur, Tartan Army, Thief,
Trans Am Racing '68-'72, Urban Chaos,
Warzone 2100, Wormageddon**

Brood Wars, Messiah videók

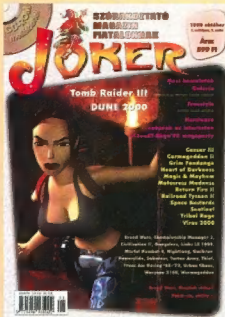
Patch-ek, utility-k

ISSN 1419-161X



0 1

9 771419 161002



1. évfolyam 1.szám
#01 - 1998. október
Megjelenik havonta
Kiadja: Com-Ware Kft.

Laptulajdonos:
Nagy Attila
Felelős kiadó:
Ruzs Lajos
Főszerkesztő:
Kollár Zoltán
CD melléklet szerkesztő:
Varga Balázs
Tervező-szerkesztő:
Kun Szilárd
Grafika, illusztrációk:
Kun Szilárd, Müller Mihály
Divat és Internet rovat:
Geiger Attila
Galeria rovat, képregény:
Müller Mihály
Hardware rovat:
Csáki Zoltán
Mozi rovat:
Mazei Attila
Scene rovat:
Oravecz Richárd

A szerkesztőség címe:
1114 Budapest, Vásárhelyi Pu.8.
Tel/FAX: 371-0004
(novembertől új számunk: 209-0957)
Postacím:
1519 Budapest, Pf.: 363.

Internet elérésünk '98.október végétől:
E-mail: joker@oker.hu
WEB oldal: www.joker.hu

Előfizethető a kiadónál közvetlenül
postautalványon, valamint átutalással a
11711041-2041853 számlaszáma.
A lap ára: 599.- Ft.
Az egy éves előfizetés 6.000 Ft (500 Ft/szám), a
fél éves 3.300 Ft (550 Ft/szám), a negyed éves
1.710 Ft (570 Ft/szám)

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.

Terjeszti a HIRKER Rt., Nemzeti
Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft., Számítástechnikai
Szaküzletek és nagyobb könyvesboltok.

Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf.: 55.
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

A JOKER magazinban megjelenő anyagok
felhasználása csak a kiadó engedélyével
lehetséges. A megjelenő hirdetések és a CD-n
található programokat a lehetőségekhez
mértén a legnagyobb figyelemmel gondoztuk,
ám azok tartalmáért felelősséget nem tudunk
vállalni. A CD ellenőrzése lett a leadáskor
aktuális vírusirókkal. A CD-n lévő shareware
programok csak a megadott regisztrációs ideig
használhatók díjmentesen, ezután
regisztráltatni kell ezeket a jogszzerű
használatához!

ISSN 1419-161X (9801-16.000)

TARTALOM

Játékdemók:

Caesar 3
Carmageddon 2
Grim Fandango
Heart of Darkness
Magic and Mayhem
Motocross Madness
Return Fire 2
Railroad Tycoon 2
Space Bastards
Sentinel
Tribal Rage
Virus 2000

games\caesar3\
games\carma2\
games\grimf\
games\hod\
games\immayhem\
games\motocr\
games\returnf2\
games\rrtycoon2\
games\sbastard\
games\sentinel\
games\tribal\
games\v2000\

Képek:

Képregények
Scene képek
Tetoválások

gallery\comics\
gallery\scene\
gallery\tattoo\

Patchek:

Descent 2
Dark Reign Money
F22
Final Fantasy 7
Quake 2

\patches\descent\
\patches\dreign\
\patches\f22\
\patches\finalf7\
\patches\quake2\


Hogyan használod a CD-t?

A fenti kérdésre a válasz roppant egyszerű, ám a félreértések elkerülése végett néhány mondatban összefoglaljuk a Joker CD használatának módját. A korong kihasználja a Windows 95, valamint az ezzel felülről kompatibilis operációs rendszerek auturon funkcióit, miszerint ha behelyezted a CD-t a meghajtóba, akkor már semmi más nem kell tenned, magától el fog indulni a Joker keretrendszere. Ehhez azonban szükséges - mivel a keretrendszer html formátumú -, hogy egy internet böngésző is installálva legyen a gépedre. A Win95, illetve 98 már alapból tartalmazza az Internet Explorer-t, de ha valami oknál fogva még nem telepítettél fel a gépedre ezt a programot, akkor azt a CD-n a utility könyvtár alól megtetheted. A kezelőfelület futtatásához Microsoft Internet Explorer-t javasolunk, mivel sokkal több kényelmi funkciót tartalmaz a többi böngészőnél, amelyeket rendszerünk elkészítésénél ki is használtunk. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a CD-n nem fogod tudni Netscape alól használni - ami szintén megtalálható a utility könyvtárban - hanem léteznek olyan html parancsok, amelyek csak Explorer alól működnek, tehát ezt a böngészőt használva sokkal látványosabb keretrendszerhez juthatsz. Ha elindult a böngésző, az auturon betölti a címkémpertőt, és innen már egyből a főmenübe juthatsz. A használat roppant egyszerű, csak kattintgass a menüpontokra. Itt olvashatsz el például az újságból helyhiány miatt kimaradt cikkeket, valamint innen telepítheted fel a gépedre a CD-n található programokat is. A Joker teljes szövegegyenősségét is megtekintheted a CD korongon, sőt a későbbiekben a hosszabb lejegyzett leírások csak itt fognak megjelenni. Innen elővashatod az írásokat, és egyből a leírás után ki is próbálhatsz a legtöbb programot. Egy kattintás az egész, és ol is érkeztünk a játékok telepítéséhez. Ha a játék címére kattintasz, akkor az alól látható ablakot fogod megkapni a böngésződtől. Itt a vörösselel bekezeztet menüpont, majd az OK gombra kattintva, már el is kezdődik a játék telepítése. A CD tartalomjegyzékét fentebb találod meg, erre nem is térünk ki külön. A VIDEO könyvtárban szerepel a BroodWars játékot bemutató film. A videó csak winchesterről futtatható. Ha ezt az animot is szeretnéd megnézni - amit feltétlenül ajánlunk, mivel egyszerűen gyönyörű -, akkor előbb másold át a winchesterre az EXE-t, és onnan futtassd. Reméljük, hogy nem csak az újság, de a CD korong is kellemes kikapcsolódást nyújt számadra.

Scene:

Official #demoscene music contest
SCEnE-ST-Rage '98

Utilityk:

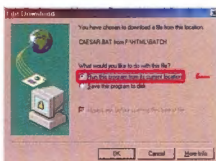
Vírusölő programok
DirectX 6
Grafikus utilityk
FTP programok
IRC programok
Internet Explorer 5.0
Netscape Navigator 4.05
Tömörítő programok

\utility\antivir\
\utility\directx6\
\utility\graphic\
\utility\internetftp\
\utility\internetirc\
\utility\ie5setup\
\utility\netsc405\
\utility\packers\

\video\broadw.exe
\video\mes.avi

Videók:

Brood Wars
Messiah



4 Hírek



7 Jolly Joker: Dune 2000

12 Tomb Raider III Adventures of Lara Croft



14 Filmszemle

Godzilla
Saving Private Ryan

18 Galéria

A tetoválás művészete

20 Freestyle

Játéktérmet mélyén
Dívat

22 Comics

Képregénytörténelem
Joker Comics

24 Scene

SCeNeST-Rage'98 megaparty

26 NetSurfing

Zenekarok az interneten

28 Hardware

Hogyan vásároljunk
logikusan számítógépet?

Fogadjátok üdvözlétünket a Joker első számának megjelenése alkalmából.

Ez kivételesen nem áprilisi tréfa, hanem komoly megmozdulás, s itt meg is ragadjátok az alkalmat, hogy pár szóban bemutassuk a magazint.

A hazai piacon széttekintve az az elképzelés érlelődött meg bennünk, hogy Ti minden bizonnyal szívesen fogadjátok egy relatíve olcsó, minőségileg igényesen és változatosan összeválogatott CD-s kiadványt, amin az anyagok a mai modern fiatalok számára szerintük követelmények. Így, az a Joker! Egy elsősorban számítástechnikával, másodsorban közéleti témákkal, így zenével, filmekkel, szórakozóhelyekkel, alternatív művészetekkel, öltözködéssel és még ki tudja mi mindennel foglalkozó, könnyed és szórakoztató magazin CD-ROM melléklettel.

Célunk az, hogy a Joker folyamatosan csinosított, hónapról-hónapra olyan szórakoztat nyújtson nektek, amely a kor követelményeinek megfelelő, s nem egyáltalán, hanem a számítástechnika mellett a közélet kellemes, könnyed oldalait egyaránt felkarolja.

Pár szóban a tartalomról.

A hírekben a legfrissebb és legérdekesebb hírszolgálatok olvashatók a számítógépes játékokról, sok-sok képpel illusztrálva. Jolly Joker rovatainkban hónapról-hónapra egy-egy nagy durranást mutatunk be részletekben, nem rejtve véka alá személyes véleményünket, akár pozitív, akár negatív. Az internet rovatban érdekes helyeket mutatunk be, ezúttal zenekarok honlapja került terítékre. A hardware-rovatban az örökzöld témával, a számítógép vásárlás rejtelmeiben ismertetjük meg elsősorban azokat, akik a közeljövőben szeretnék gépet, vagy egyéb kiegészítőket vásárolni.

Állandó rovat lesz a hónap aktuális filmjeit bemutató rész. Talán nem csodálkoztok rajta senki, hogy napjaink nagy négyese közli kettő bekerült a Joker-be: a Godzilla, és a Ryan közlegény megmentése. Azt még nem tudjuk pontosan, hogy a következő számokban mik is lesznek, de már van egy beépített emberünk Miami-ban, aki jó két hónappal az európai megjelenés előtt látta a sikerfilmeket, s exkluzív bemutatót tud adni róluk Nektek.

Ha már itt tartunk, megújítsuk, hogy folytak tárgyalások a Sony és a Polygram illetékeseivel, s a Joker második számától induló zene-rovatban már szeretnénk új előadókat bemutatni, illetve sikeres, befutott együttesek új lemezeit kiemelni és bemutatni.

A Galéria rovatunk az alternatív kultúrákkal, a Comics a hazánkban elhunyt képregényekkel, a Freestyle pedig szórakozóhelyekkel, emberekkel és azok hobbiival foglalkozik. A Joker első számában a tetoválással, a képregénytörténelemről, valamint a játéktérmetben való barangolásról szóló cikksorozatok első részét találjátok meg.

A Scene rovat a hazai és külföldi partyról tudósít, a CD-n pedig elhegyezük a legutolsó partty anyagbaiból készült válogatást (zenét, grafikát, demókat).

További terveink között sok minden szerepel. Mindenekelőtt, szeretnénk elkerülni azt a hibát, hogy sokat akarunk markolni, azután alig fogunk valamit. Magyarul, amivel foglalkozunk, azt szívvel-lellekkel tesszük, s nem kívánunk mindenfélét beleszarni. Természetesen, ha elegendő anyag gyűlik össze egy-egy alkalmi témához, akkor azt leközöljük, főleg, ha érdekfeszítő tartalmú. Ennek ellenére a Jokernek kb. hatvan százalékát kitévő számítástechnikai részen túl, a maradék negyven százalékot maximum hat-nyolc témából fogjuk összeállítani.

A CD és a lap összeállításában a legtöbb és leghasznosabb segítséget Ti tudjátok nyújtani, az olvasók, a közönség. Ezért arra kérünk benneteket, hogy feltehetően ragadjátok tollat, és pár sorban írjátok meg véleményeket a Jokerrel. Emellett az is tudassátok velünk, hogy a témaválogatásnál milyen szempontokat szeretnétek járni el! Minden észrevétel és megjegyzés figyelembe fogunk venni, az építő jellegű hozzászólásokon pedig el fogunk gondolkodni.

A következő számig jó szórakozást kívánunk!

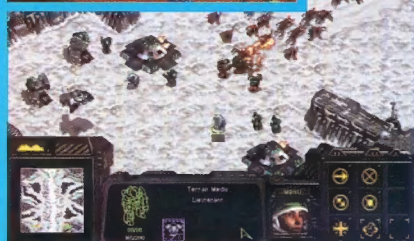
A Joker szerkesztői



A hónap KARTUNÉRA



Brood Wars (Blizzard/Sierra)



Az idei ECTS-en a Blizzard két csodája közül az egyik a Brood Wars, a múltán elhíresült Starcraft első küldetés-csomagja volt. A játék ott folytatódik, ahol korábban abbamaradt: három faj további harcokat folytat a galaxis uralmáért. A győztes Zergek mellett az újjászerveződött, s kissé más alapokra építkező Protossokat, vagy a Zergek által megfertőzött és kontrollált embereket (Terranokat) irányíthatjuk. A grafika és az irányítás maradt a régiben. Multiplayer üzemmódban akár nyolcan, száz különféle pályán mérhetjük össze barátainkkal, ismerőseinkkel a tudásunkat. Az előre generált scenáriók szerelmesei se búsuljanak, a Brood Wars további 24-gyel bővíti a palettát.



Trans-Am RACING

GT Interactive

68-72

Egy újabb autóverseny-szimulátor a GT berkein belülről, ezúttal egy igen-igen érdekes témakörben. Nem tudom, kinek hogyan cseng az SCCA Trans-Am Championship név, és egészen idáig nem hallottam róla. Talán azért, mert egy tradicionálisan amerikai versenyről van szó: az 1968 és 1972 között gyártott detroiti csodák mérik össze tudásukat egy fergeteges száguldban. A Trans Am Racing emléket állít ennek a valóban nem mindennapi

vágtnak és a nem mindennapi gépeknek, a körülményekhez képest a rangos eseményhez méltó módon. A 3D-s versenyben felvonulnak a '66-os V8-as szériák királyai, mint a Ford Mustang, a Chevy Camaro, AMC Javelin, Plymouth Barracuda, Pontiac Firebird, és még páran mások.

A november tájékán megjelenő játék igazi csemegének számít majd a gyönyörű 3D grafikájával, melyet természetesen több gyorsítókártya fog támogatni. Ezt látni kell!

Diablo II (Blizzard)



Rohantempóban készül a nagy sikerű Diablo folytatása. A neve igen eredetien Diablo II lesz, s a cél többek közt most is a csúnya vörös Diablo eliminálása. Ugye emlékszik mindenki: amikor végül pontot tettünk az ügy végére, hősünk elkövette azt a hibát, hogy babrálta a Diablo eszenciáját rejtő ékkövet. A dolog természetesen rosszul sült el, s a legyőzött szörnyeteg új testben új helyen folytathatta gaztetteit. A második rész öt új kasztot ígér, mégpedig irányíthatunk

amazont, barbárt, lovagot, nekromantát és egy új képességekkel rendelkező varázslómestert. Már nem lesz elég Diablo elfeledése, a két testvérét, Mephistót és Baalt is le kell győznünk. Hogy ez ne legyen se olyan unalmas, se olyan könnyű, mint az előző részben, négy világot kell bejárniuk a nemes cél érdekében. Eközben új varázslatok, fegyverek és vértetek találhatunk, a multiplayer játék során pedig kereskedőpontokra bukkanhatunk. A Blizzard szerint minden sokkal jobb, minden sokkal jobban meg leszünk elégedve...



Links LS 1999

Acces Software/Eidos

A fenti cím a Links Golf sorozat legfrissebb tagját takarja, amely végre elérte azt a szintet, hogy GOLFnak lehessen hívni. Legalábbis az Acces-fiúk szerint. A játék ezúttal a világ két legnépszerűbb és legfestőbb golfpályára, St. Andrews-re és Bay Hillre repíti a vállalkozó kedvű emberkéket. Magyarországon a golfnak koránt sincs akkora rajongótáborra, mint pl. a focinak, ezért csak keveseknek fog ismerősen csengeni Arnold Palmer neve. Pedig ő az egyik leghíresebb és legtehetségesebb golfozó az egész világban. Afféle Ronaldo a maga műfajában. Nos, ez az úriember, s még két meg nem nevezett versenyző segítségével 25 különféle pályán kell a lyukba pofoznunk a kis labdát. Az Acces csak szuperlatívuszokban beszél az alkotásáról – fotó minőségű tájképet és élethűen digitalizált hangokat ígér, a golfozók mozgása pedig teljes mértékben követni fogja a valóságot. Külön érdekesség, hogy Interneten is játszhatunk a Links LS '99-cel, csak ki kell várunk a végét: ez év utolsó felében jelenik meg.



Saboteur

Tigon/Eidos

Hoppál! Ki emlékszik még a C64-en és C+4-en hatalmas sikert aratott, hasonló nevű alkotásra? Bizonyára minden veterán szívét megdobogtatja a tény, hogy 1999 második negyedévében (azaz párat még aludni kell odáig) az Eidos kiadja a játék feltuningolt és a kor színvonalára felhozott változatát. Tudvalevő, hogy a Saboteur-ben egy különleges képességekkel megáldott ninjái kell irányítani (a Mortal Kombat azért felejtjük el, nem olyan különlegesek a képességek). A látványos és akciódús arcade-jellegű alkotás leginkább a Tomb Raider és a Soul Blade nyomdokait fogja követni, állítólag új jelentéstartalommal bővítve a "harmadik-személy" jellegű játékokat. Igen átgondolt sztorira, kifinomult harcrendszerre és mozgáskultúrára, a mára úgy látszik elengedhetlenné váló motion-capture eljárással készített grafikára, 3Dfx és Power VR2 támogatásra, és több, mint 30 karakterre és pályák tömegelegére kell számítani. Már csak hab a tortán, hogy a dobermann szerepét is fel lehet vállalni, s akár ketten játszani végig a játékot: kutyá és ember.



Thief: The Dark Project

Looking Glass Studios/Eidos

Az Ultima Underworld sorozat és a System Shock voltak az úttörői annak a stílusnak, amibe a Thief: The Dark Project is tartozik. Óriási különbség, hogy jelen esetben nem agyatlan 3D-s vagdal kozásról és lövöldözésről van szó, a játékos leghatásosabb fegyvere a lopakodás és a tolvajlás lesz. A program lelke a Dark Engine, egy újfajta motor, amely az eddigieknél jobban fogja támogatni a csendes osonást, oldalazást és egyéb akrobatikus mutatványokat. Állítólag igen hatásos lesz a tűz és a víz megjelenítése és ezek effektjei, a robbanások, a csobbanások stb. A tárgyak nem csak úgy ott lesznek, hanem lehet őket hurcibálni, tologatni, az ajtókat nem csak nyitni-zárni, de betörni is, és talán mondanom sem kell, hogy itt is motion-capture eljárással készülnek a karakterek animációi. A programozók külön kiemelték, mint érdekességet, a fantasztikus hanghatásokat és a 3D-s dolby stereo audio zenét.

A játék hamarosan a polcokra kerül, vélhetően az év végi nagy áradatban kell számítanunk rá.



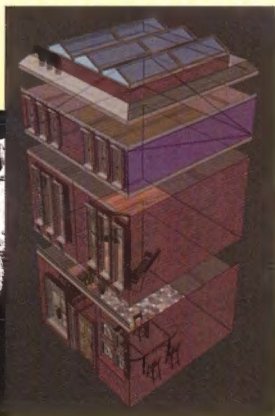
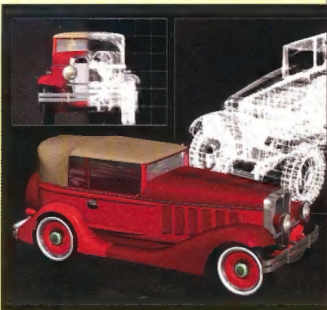
Gangsters: Organized Crime

Hothouse Creations/Eidos

Képzeld magadat az 1920-as évek Amerikájának egyik városába, mondjuk Chicagoba. Legyen kalapod, síkos zakód, fekete lakkcipő, ötdolláros havanna-szívarod, meg egy dobtháros Thomson géppisztolyod. Nézz körül: mindenhol nyárspolgárok, akiknek fogalmuk sincs róla, milyen az igazi élet! Tiszta sor, a város csak arra vár, hogy te legyél az igazi ura. Az igazi ura a csempeaszállítmányoknak, a finom kanadai whiskeynek, a gyönyörű lányoknak, az ugrásra kész kéménylegényeknek és természetesen tengernyi pénznek! A Gangsters: Organized Crime megvalósítani igyekszik ezt az álmod. Egy nagyszerű 3D-s, izometrikus ábrázolású játékról van szó, egy városról, amelyben 1000 háztömb, 400 garfzick,

5000 járőrelő, boltok, raktárak és rendőrállomások, dokkok, hidak és lebujok vannak.

S hogy mi a cél? Aki nem tudja, az nem lesz Al Capone...





Age of Empires: Rise of Rome
 Blood 2.
 Brian Lara Cricket
 C&C II.: Tiberian Sun
 Daikatana
 Descent III.
 FA Premier Manager III.
 Fallout 2.
 Grim Fandango
 Half Life
 Jagged Alliance 2.
 Jane's Israel Air Force
 Lands of Lore III.
 Madden NFL 99
 Need for Speed 3.
 NHL 99
 Sim City 3000
 SEGA Rally Championship 2.
 Starship Troopers
 Alpha Centauri
 Championship Manager 3.
 Combat Flight Simulator
 Conflict of Nations
 Diablo II.
 Driver
 Dungeon Keeper 2.
 Falcon 4.0
 FIFA '99
 Heavy Gear 2.
 Links 1999
 Populous - The Beginning
 Railroad Tycoon 2.
 Return to Krondor
 Tomb Raider III.
 Wizardry 8.
 Heretic 2.
 Heroes of M&M 3.
 Indiana J. Infernal Machine
 Age of Empires 2.
 Carmageddon 2.
 Constructor 2.
 Descent 3.
 Dragonflight
 Elic
 Excession
 Expert Pool
 Formula GP 3.
 Gabriel Knight III.
 Glover
 Godzilla
 Gunship III.
 Homeworld
 Nascar 3.
 Soulbringer
 Ultima 9.
 Warcraft 3.
 Wild Metal Country

Anachronox

Ion Storm/Eidos

Az Anachronox egy sci-fi elemekre építő, teljesen 3D-s, de külső nézetből irányítható szerepjáték lesz. Három karaktert irányíthatunk a maximális hétből egyszerre a csapat egíse alatt, bejárhathatjuk a teljes galaxist és három másik dimenziót. A kalandozás és felfedezés során a legváltozatosabb űrműűzőkkel és -gigászokkal kell majd összecsapni, jobbnál jobb fegyvereket és páncélokat szerezni. John Romero és csapata - saját bevallásuk szerint - megvalósítják azt, amit számítógépen eddig csak keveseknek sikerült: különféle karakterek különféle cselekedetei más-és más sztori után eltérő végkifutást hoznak. A játék egyébként a Quake II továbbfejlesztett engine-jére épül, s az Ion Storm nem fukarkodik az igéreteikkel:

- epikus menető sztori,
- saját tervezésű fegyverek,
- teljes 3D megjelenítés
- élethű beszéd
- meglepetések tonnaszáma

A játéka kb. fél évet kell még várni, 1999 első negyedévére ígéri.



World League Soccer '99

Silicon Dreams/Eidos

A WLS '98 kiérdemelte PlayStation-ön az igen előkelő "legjobb futballjáték" címet, s PC-n sem maradt el sokkal ettől a titulustól. Nemsokára debütál a WLS '99, az előző rész jócskán kiszépsített változata. Az új program jelentős változásokat fog mutatni a grafika és a játszhatóság terén, új animációkkal fog bővülni, a sebességet még jobban optimalizálják és megnevelik a felbontást. A játékosok modell-jének csontváza, amelyre aztán a texturákat feszítik rá, több elemmel fog bővülni, ezáltal elkerülhetővé válik a poligonstruktúra felbomlása, s drasztikusan fejlődik a megjelenés minősége. A csontváza feszített bőrfelületen is dolgoztak egy kicsit, így még jobban felismerhetők lesznek az emberek. Kicsit bővült a focisták reakcióitól, azaz gólnál, szabálytalanságnál, kihagyott helyzetnél, avagy briliáns szerelésnél mindenki más-más módon fog reagálni. Egyszóval a WLS '99-re megéri várni, megéri spórolni, minden bizonnyal nagyszerű lesz! Ezt a programot is október-december közé tervezik megjelentetni.



Az Electronic Arts végeláthatatlan étvágya talán végetért a Westwood felzabálásával? Még nem tudni. Annyi azonban bizonyos, hogy a Westwood-dal már 10 stúdiót ölel fel az EA birodalom. Az már más kérdés, hogy a rivális Virgin lába masszívan áll-e ezután is, a Westwood nélkül?

Az EIDOS Interactive hosszas nyúlódás után végre aláírta a szerződést a Paramount-tal, hogy játék lesz a Braveheart-ből is. A 3D-s stratégia megjelenéséről egyelőre semmi konkrétum nem került nyilvánosságra.

Lehet, hogy jön a Tomb Raider igazi konkurenciája? Nagy csend után terjedt el a hír, hogy már kemény tempóban készül a Galloon, az Interplay fejlesztésében. Szerénytelenül úgy kommentálták, hogy ez lesz minden idők legjobb 3D akciós-kaland játéka. Hát, majd meglátjuk.

Ki ne ismerné J.R. Tolkien babóit, trolljait, és az egész sztorit, a Gyűrűk Urát. Na nem kell rögtön örülni, nem egy újabb feldolgozást láthatunk viszont számítógépünk képernyőjén, ezúttal nem filmből készül a játék, hanem a fantasy tróliából lesz film. Úgy terjed, a legeslegdrágább forgatás lesz, miután a költségek a tervek szerint bőven meg fogják haladni a 100 ezer dollárt. A film első része az ezredforduló követően, egészen pontos-

san 2000 Karácsonyára várható, és az azt követő 1 évben belül lesz kész a másik két rész is.

Ha már a mozivászonról tartunk, jó hír, hogy a C&C legutóbbi klónjának, a Tiberian Sun-nak is készül a filmváltozata. A filmet a Spelling Entertainment készíti, pontos megjelenést még nem tettek köz-
zé.

A szimulátor dörpning nagyon ritkán kedvez a pecásoknak mostanában. Ezen kívánt változtatni a THQ, miután hamarosan kiadják a BASS Masters - The Tournament Edition c. pecaszimulátort, melyben 3D-s tavacsokban horgászhatunk, búvárkodhatunk. A játék érdekessége lesz a netes játékos multiplayer módban.

Tudjátok-e, hogy 1998. első felében a Quake csak a 7. lett az eladási listák összesítésében?

A befutók első hármasa: Deer Hunter / Starcraft / Myst. Lesz-e meglepetés az éves összesítés során is?

Nem tudni, hogy vajon Spielberg elborult filmjei fogták-e meg az Action Forms fejlesztőit, esetleg tavaly a városligeti Globe Színházban jártak, hogy ihletet kaptak egy dinoszaurusz-vadász játék elkészítéséhez. A Carnivores még nem tudjuk hogy mikor fog megjelenni, de az már biztos, hogy többen is vadászhatunk majd egyszerre.

DUNE 2000

Jolly Joker



A számítógépes játékok közül az egyik legnépszerűbb témakör mostanság a real-time, azaz a valós idejű stratégia. Ennek sajátossága, hogy a győzelemhez gyorsan, pillanatok alatt át kell látni a kialakult helyzeteket s azonnal meg kell tudni hozni a szükséges döntést. Biztos kézre és jó szemre van szükség ahhoz, hogy a képernyőt ide-oda scrollozva mindenhol egyszerre legyünk ott, hogy ne csak a saját egységeinket tudjuk felügyelni, de az ellenfélre is, ha már a látótérbe került. Pontosan ezek azok az érvek, amelyeket a másik tábor, a körökre bontott stratégiák szerelmesei felhoz-

nak, ha le kell fitymálni a real-time-ot: egy harc kimenetele nem dőlhet el azon, hogy ki tud gyorsabban clickelni.

Most nem kívánok pálcát törni egyik fél felett sem, noha nekem is megvan a kialakult véleményem, amin már nem akarok módosítani. Tény, hogy a real-time egyre jobban hódít, s a kezdeti gyermekbetegségeket kinőve egészen pofás alkotások születnek. Már nem csak marcona harcosokat, de robotokat és fantasy figurákat is irányíthatunk, ráadásul 1998 végére elértük azt is, hogy valódi 3D-ben játszódnak a kiemelkedő alkotások. A domborzati elemeknek, épületeknek stb. jelentőségük van, számolni kell velük.



Miután eme kis bevezetővel megfelelő légkört teremtettünk, térjünk rá a havi fő témánkra, a nemrég debütált Dune 2000-re. A játék két okból is kuriózumnak számít. Először is, a sztori alapjául szolgáló könyvek a science-fiction klasszikusai közé tartoznak, világ-szerte ismertek.



Nem hiszem, hogy lenne olyan művelten ember, aki még hallomásból se ismerné a homokférgek, a Füszer, az Atreides család történetét.

Már csak azért sem, mert jó tíz éve (ha nem több, legalábbis én akkoriban láttam) egy film is megjelent, melyben megpróbálták feldolgozni a Dune bolygón történeteket.



A film szerintem bukás volt, annak ellenére – vagy éppen azért –, hogy Sting, a néhai Police-frontember játszott az egyik főszerepet. Sting a maga nevében remek dolgokat komponált, de a filmvászonon ez fikarnyit sem számított. Lévéen nem musicalről volt szó.

A másik ok, amiért ez az egész dolog elhíresült, hogy 1993-tájékan megjelent egy program DUNE néven. Ezzel elindult a lavina, noha ennek a játéknak még vajmi kevés köze lehetett volna a mostani real-time-hoz. Az áttörést a Dune II, és az abban először megvalósított irányításmód hozta.



Igen, a Dune II 1994-ben volt az első real-time stratégiai játék a világon! Furcsa, de akkoriban valahogy nem láttak fantáziát ebben. A következő ilyen játék a Command & Conquer lett. Na, ez már megrengette a világot, beindult a futószalag, jó pár fejlesztő csapat nélkülötött klónokat készíteni. A legjobb C&C klón címét mégis a Red Alert kapta, s ettől kezdődően már Red Alert klónokról beszélünk. Ez időtől kezdve nem telt el úgy hónap, hogy meg ne jelent volna legalább egy real-time stratégia.

Mivel ezek még a C&C-re épültek, labdába se tudtak rúgni a Red Alert mindent elsöprő sikere mellett, de mára lassacskán felnőttek a szintre. A Total Annihilation hozta a következő fordulópontot – ott megmutatták, hogyan

kell egy 3D-s rajzolt terepen 3D-s játékot írni. Mára már ez lett a mérce, ami nem ilyen, annak esélye sincs.

Azazhogy mégsem. A Starcraft legalább akkorai rajongótábornak örvend, mint az előző nagyságok, pedig grafikailag és játéktechnikailag semmivel sem emelkedik ki a hasonszörűek tengeréből. Itt a játék hangulata és az okosan megtervezett reklámkampány érlelte meg a gyümölcsöt. Mikor megálltunk a Starcraftot, és kicsit csaldódtunk, azt mondtuk, hogy ez volt az utolsó.

Vajon tényleg az utolsó? Ugyanis a Dune 2000 pont olyan, mint a Starcraft, mint pár éve a Red Alert, mint anno a Dune II. Természetesen nem a grafikára és az apró kényelmi funkciókra gondolok itt, hanem úgy általában a megvalósításra, a kivitelezésre, az engine-re. A Dune 2000 sokak véleménye szerint az 1994-es játék feltupírozott változata, a Red Alert irányításával megfűszerezve, s a névvel, a mögötte álló nimbusszal próbálják eladni. Én úgy fogalmaznék, hogy a Dune 2000 egy olyan boszorkány, aki megkaparintott egy hamvas szüzet, s valahogy a testébe költözött – az idomok formásak, teltek és csábosak, ám a buksiban egy unalomig ismert és újdonságra, változásra képtelen, begyepesedett elme lakozik. Természetesen képletesen szólva.

Vegyük sorra, mit kínál a Dune 2000: Egy real-time irányítású, építgetős-fejlesztgetős harci stratégia, ahol a gyors helyzetfelismerés mellett egy minden hájjal megkent, ravasz diplomata képességeivel is rendelkezniük kell. Ráadásul a mezőgazdaság se álljon távol tőlünk: a végtelen homokróhaságon Füszerrel kell gyűjtenünk (kiszagdzák előnyben). Minél több a füszer, annál több a pénz, annál nagyobb haderőt tudunk felsorakoztatni. A Dune felszínén három nagy nemesi ház lesi a többiek minden mozdulatát, s az első kínálkozó alkalmat igyekeznek kíméletlenül kihasználni. A gond ugye ott kezdődik, hogy a Galaktikus Birodalom Császára nem egyszerűséggel kiakolbóltja ősi fészkeről az Atreides családot, új hazájuknak a Dune bolygót jelölve meg. A családfő fogja a pereputtyát és nagy tervekkel fűtve be is rendezkedik ott, ám ezáltal engesztelhetetlen gyűlöletet és ellenségeskedést robbant ki a már korábban itt élő, s eddig egymásnak keresztbe tevő Ordos és Harkonnen nemesi családokkal szemben. Amíg tittelegességre nem kerül sor, addig nagyjából mindenki egyforma pecsenyét süthetget. Az egységszű az indulásnál tehát biztosított, de azonnal el kell kezdeni fejleszteni. Ha inkább nézelődünk és homokférgekre vadászunk, akkor úgy járunk, mint az Atreidesek, akik egy jól végzett munkanap után hazatérve azt vették észre, hogy a Harkonnenek jóvoltából ezután áttérhetnek a sivatagi nomád életre. Már az a két ember, aki túlélte a támadást és el tudott menekülni. A harci fejlesztés tehát elengedhetetlen. Jó ötlet, ha közvetlenül a Füszerrel betakarított speckó kombájnokra csapunk le – a Füszer pénz, s pénz

Néhány tipp



Az intró, és az átvéető animációk egyszerűen csodálatosak.



A három ház harca csak a kezdetekben kiegyenlített. Mindegyiküknek megvan a maga előnye, és hátránya – élj bölcsen ezzel!



Itt is bejön a szabvány real-time stratégia: építkezz gyorsan, pusztíts hatékonyan!



a játékhoz

Csak három alapszabály létezik:

- vigyázz a homokon!
- ne hagyd őrizetlenül a védtelem egységeidet!
- csapj le gyorsan az ellenfél őrizetlenül hagyott egységeire!



Ahová lépünk, ott szörny terem - jelen esetben egy homokféreg.



Akár hiszed, akár nem, ez egy kombájn (igaz, a hordozó - a Carrial - mellett eltörpül)



nélkül a zsoldosok nem harcolnak, s után-pótlás sem érkezik.

És ha már a sivatagban kolbászolunk, tart-suk szem előtt, hogy ahová lépünk, ott szörny terem, de akkora, hogy egy száz méter hosszú mobilizált silót keresztben le-nyel.

A végső győzelem akkor következik be, ha kipusztulnak a homokféreg (a Fűszer ugyanis nem más, mint az ő ...kém, fekáli-ájuk), és az egész adok-kapok értelmét vesz-ti. Azért erre ne blazírozzon senki, inkább ebrudaljuk ki amolyan karakán Harkonnen módra a riválisakat a fészükökből, majd kös-sünk kölcsönös megnemtámadási egyez-ményt a Császárral (csak hogy a következő részben jól megszegjük, s mi legyünk a Ki-rály, ő meg a Kódís).

Ennyi.

Ez idáig ugye nem lenne rossz, de a meg-valósítás egy kicsit az. Igaz, hogy az animá-ciók, az átvezető képsorok, a bevezető és az endsequence 640*480-as felbontásúak, 16k színmélység mellett rettentő szépek, akár a fent említett szűz. A beszéd tiszta, világos és érthető, nem egy New Orleans-alsói néger rappolta fel a mondókákat. A játék közben már SVGA grafika ide vagy oda, olyan aprók az egységek, hogy alig lehet megkülönböztetni őket egymástól. Ilyenkor, főleg, ha egy csomóban vannak, ember legyen a talpán, aki képes az egérrel rendet tenni közöttük. Lehetne egyszer már egy olyan opció, hogy szabadon zoom-olhassunk ki-be. A Zene és a hanghatások csillagos ötöst érdemelnek (ha minden igaz, pár hanganyagot találhattok a Joker CD-n is, csillagpont WAV formátumban), a rajzon talán még egy kicsit dolgozhattak volna. A Dune II sztoriját némiképp áttírták, s ehhez igazították az egységeket és a feladatokat is, ezek szerintem elég jól el lettek találva, különösebb logikátlanság nincs köztük. A régi egységek mellett két újdonságot lehet találni: az engineert és a thumpert. Hogy ezek mire jók, azt majd később. Talán még emlékeztek a Dune II-re: ott a bakákat egyenként kellett kijelölni, és útnak indítani - itt már létezik a cso-port, mint harcászati alakzat, s alkalma-

hatjuk is.

A miniatűrízált bélyegterképen addig látjuk a nagy semmit, amíg a radar-állomást fel nem építjük, utána pedig mindent, amit nem szégyen-lünk. Az ún. fog-of-war effekt itt nincs, és hogy ez most jó vagy sem, azt mindenki döntse el ma-gának. Lehet azonban tájé-kozódási pontokat elhe-lyezni, s ide egyetlen go-mbnyomással visszakerülhetünk. A járműveket és az



épületeket lehet (sőt, kell!) javítani, létezik kém és szabotőr, aki a munkások életét ke-seríti meg (felépítik, erre felrobbantja). Ná-lam a gép előszeretettel használít ilyen mo-csokságot, gyakorlatom is a szép magyar társalgási nyelvet.

Végezetül a hardverszükséglet:

WIN95, P90 (mi legalább P133-at jelent), 16 MB RAM, 16-bites videokártya (2-4 MB RAM erősen kötelező!), 4x CD ROM drive (itt is javasolt a tizen-huszonakárhánymennyis), SB kompatibilis hangkártya, egér, modem, billentyűzet, ilyesmi.

A Dune 2000-re lehet hálózathat, vagy az Interneten is játszani, noha külön Battle.net server jelen pillanatban még nem működik rá, de ígéri.



A képek magukért beszélnek

avagy hogyan készültek a DUNE 2000 videó jelenetei



Tippek a játékhoz:

- Ha azt tervezed, hogy megtámadod az ellenfél egységeit, gondolkodj el rajta, vajon túlrobban leszel-e, mert másképp nem üszöd meg szárazon...
- Célserű nem fukarkodni a vásárlások során. A hordozók nagyon hasznosak lehetnek, mert könnyebben tudod eljuttatni egységeidet a célhoz.
- Falakat mindig építs, mert védelmeznek a támadások ellen, felfogják a lövedékeket stb.
- Egyes helyszíneken nagyobb járművekkel, pl. tankokkal nem tudsz közlekedni, csak gyalogosan. Ez főként akkor hasznos, ha pihentetni akarod a harcosokat, mert ezeken a helyeken nem fog előfordulni, hogy valakinek a lábát egy tank tapossa meg.
- Nem mindegy, hogy hogy építkezel. Ha nem szilárdítod meg a talajt az épületek alatt, pl. betonlapokkal, akkor ügyebár alulról hamarbb tönkremennek, s a javítás sok pénzbe kerül, nem beszélve az egyéb kellemetlenségekről...
- A férgek mindig okozhatnak meglepetéseket, azonban ezáltal hamar lerázhatjuk őket, ha eltakarodunk egy jó kis sziklás helyre, és ott kivárjuk, hogy továbbálljanak.
- A rakétákkal felszerelt tankok tűzereje a legjobb.

A Harkonnen család küldetesei:

- 1A és 1B: 2500 fűszer kitermelése
2A, 2B, 3A és 3B: Atreides-ek elpusztítása
4: Fremen likvidálása
5: Ordos legyilkolása
6A és 6B: Őrkikötő megsemmisítése
7: Ismét Ordos gyilkolászás
8, 9A és 9B: Tisztogatások

Az Atreides család küldetesei:

- 1A és 1B: 2500 fűszer kitermelése
2A és 2B: Harkonnen likvidálás

- 3A és 3B: 5000 fűszer kitermelése
4: A Sietch Tabr védelme
5: Fogolykiszabadító tranzakció
6A és 6B: Ordos-ok gyilkolászása
7: Harkonnen likvidálás
8: Ordos likvidálás
9A és 9B: Tisztogatások

Az Ordos család küldetesei:

- 1A és 1B: 2500 fűszer kitermelése
2A és 2B: Tisztogatás
3A és 3B: Harkonnen likvidálás
4: A Sietch Tabr elfoglalása
5: 5000 fűszer kitermelése
6A és 6B: Védjük az Őrkikötőt
7: A császár likvidálása
8: Mindenki-mindenkit
9A és 9B: Tisztogatás



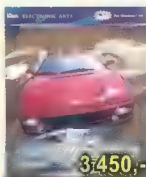
CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon/Fax: 361-4061



Settlers 2 Gold



Need For Speed 2 SE



X-Files (a játék)



Vészhelyzet/Emergency



Might & Magic VI



Rally Bajnokság



Beasts & Bumpkins



Adv. Tactical Fighters



AN-640 Longbow



Blaster!



F1 Racing



X-Wing vs TIE Fighter



Incubation + Hidden Worlds + Wilderness



Deadlock 2



G-Name



Sensible World of Soccer



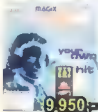
Snoopy



Music Studio 2.0



Music Studio 3.0



Music 3.0



Arcade America



Pizza Tycoon



FX Fighter

- 3 Mega Games 9 950
- 7th Legion 4 950
- Abe's Odyssey 4 950
- Addiction Pinball 7 950
- AN-640 Longbow 2 450
- Archimedian Dynasty 3 950
- ATF 2 450
- Battle Isle 3 4 950
- Battlepire 6 950
- Beasts & Bumpkins 1 950
- Betrayal In Antara* 4 950
- Birthright 1 950
- Blood 4 950
- Broken Sword 4 950
- Broken Sword 2 3 950
- Capitalism Plus 5 950
- Carmageddon 3 950
- Championship Man. 97/98 3 950
- ChessMaster 6000* 4 950
- Civil War Generals 2 4 950
- C&C + Civilization 2 9 950
- Colin McRae World Rally* 3 950
- Commandos 3 950
- Conflict: Freespace 3 950
- Dark Colony 3 950
- Dark Omen 4 950
- Dark Reign* 4 950
- Deadlock 2 4 950
- Death Rally 4 950
- Deathtrap Dungeon 6 950
- Die By The Sword 4 950
- Dominion Storm 4 950
- Duke Nukem 3D 11 950
- Duke Nukem: Kill-A-Ton 11 950
- Dune 2000: AKCÍO 11 950
- Earth 2140 2 450
- Emergency/Vészhelyzet* 4 450
- F1 Racing (Unisoft) 4 950
- F15 (Jane's) 2 950
- F16 Fighting Falcon 5 950
- F22 Air Dominance Fighter 5 950
- FA10 Korea 5 950
- Fallout 2 950
- Fantasy General 6 950
- Fighting Force 6 950
- Final Fantasy 7 4 950
- Flight Unlimited II 4 950
- Flying Corps Gold 4 950
- Forsaken 4 950
- Gabriel Knight II 4 950
- Gex 2* 4 950
- Gold Games 2 (24 játék) 6 950
- Heart Of Darkness 3 950
- Heroes Of M&M Compand. 11 950
- Hextlore 3 950
- Imperium Galactica (ang.) 3 950
- Incubation Triple Pack 5 950
- International Rally Champ. 9 950
- Israeli Air Force (Jane's)* 9 950
- Jack Orlando 3 950
- Jazz Jack Rabbit 2 3 950
- Jedi Knight + Mission* 4 950
- Jedi Knight Mission 4 950
- Joint Strike Fighter 4 950
- Journeyman Project 3 4 950
- Klick & Play 4 950
- Knights & Merchants* (teljesen magyar verzió) 7 950
- Little Big Adventure 2* 3 950
- Lords Of The Realm II 4 950
- Master Of Orion II 3 950
- MechCommander 4 950
- MechWarrior 2: Mercen. 4 950
- MegaPack 9 (8 játék) 5 950
- Megarace 2 2 950
- Might & Magic VI* 5 950
- Mortal Combat 4* 5 950
- Myth: Fallen Lords 5 950
- Need For Speed 2 SE 2 950
- Need For Speed 3* 5 950
- NHL Hockey 99* 5 950
- Panzer Commander 5 950
- People's General* 5 950
- Phantasmagoria 4 950
- Phantasmagoria 2 5 950
- Piano Crazy 3 950
- Police Quest SWAT 2 6 950
- Premier Manager III 11 950
- Privateer 2: Darkening 7 950
- Quake II 3 950
- Quake II: M.: Reckoning 7 950
- Quake 2 M.: Ground Zero* 5 950
- Rally Bajnokság 2 950
- Rally Champ. X-Milos 9 950
- Rebel Assault 1 + 2 5 950
- Rebellion 4 950
- Red Alert Mega Box 2 950
- Redline Racer 4 950
- Redneck Rampage 2 4 950
- Rise & Rule Of Ancient Emp. 4 950
- Road III 4 950
- Sampas Tennis 3 950
- Settlers 2 Gold 3 950
- Settlers 3* 4 950
- Shadow Warrior 4 950
- Shivers 2* 3 950
- Silver Games 1 (10 játék)* 4 950
- Soldiers At War 8 950
- Spec Ops* 9 950
- Star Trek: Generations 3 950
- Steel Panthers 2 950
- Team Apache 9 950
- Team F1 3 950
- Tax Murphy: Overseer 5 950
- Theme Hospital* 3 950
- Theme Park 3 950
- Time Commando 3 950
- Tomb Raider 1 Gold 5 950
- Tomb Raider 2 6 950
- Tonka 7 950
- Total Animals (3 játék) 9 950
- Total Heaven (3 játék) 9 950
- Total Racing (3 játék) 9 950
- Turuk 5 950
- Ultimate RPG Archives 7 950
- Under II Killing Moon 4 950
- Unreal* 4 950
- Urban Runner 7 950
- Wargames* 9 950
- Warhammer 2 950
- Wing Com. 4 + Privateer II 5 950
- Wing Commander 5 4 950
- World Cup 98* 6 950
- X-Com Interceptor 9 950
- X-Files The Game 7 950
- X-Wing vs TIE Fighter 1 950
- X-Wing vs TIE Fighter Miss. 2 950
- Yenocracy 7 950
- Zerk Legacy Collection 5 950
- Top Drive kormány + pedál 19 950
- + ajándék Rally Bajnokság



Keress fel standunkat az
összi számítástechnikai
kiállítás, hogy
rész vehessél szuper
meglepetés akcióinkban,
és ne csak a kiállítás
idejére szóló, további
árkedvezményeinkben.

Időpont:
Október 13-17

Helyszín:
BNV területén
"A" pavilon 101
(az áruházal szemben)

INGYENES
TÖRZSVÁSÁRLÓI
KÁRTYA
minden kedves kiállítási
vásárlónknak!

Boltunkban kapható valamennyi
program eredeti, legális, nem
használt, original példány.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árértéktartás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!
Rendeld meg telefonon, hogy másnap már játszhasz vele!

Legfrissebb, teljes árlistánkat 0-24h leívhatsz
FaxBank-ból: 2-333-666/2345#



Tomb Raider III.

Lara néni kalandjai



„...Amikor a tengerészek elérték az oltárt, ahol a meteor még mindig a földhöz volt láncolva, akkor ott megtalálták, majd akaratlanul is ellopták a négy ereklyét, melyeket ismeretlen kezek helyeztek oda... A matrózok egyike naplót vezetett Angliába visszafelé menet. Egyedül ő látta meg a hazai partokat...”

Napjainkban...

A kutatótársaság fúrásokat indított, melyen a jég felsőrétege. Az oltárkövön írottak egy ismeretlen anyag jelenlétére utaltak. Ez az anyag azzal a tulajdonsággal bír, hogy leoldja és megváltoztatja a géneket – a géneket, melyek minden élő organizmust meghatároznak és felépítenek. Ezek a mutatók kihatnak az élet és a fejlődés további szakaszára is.

Ebben az oltárkövön voltak Darwin óta a legfontosabb leletek az evolúció és a genetikai terén – egy feljegyzés, melyet a tengerészek figyelmen kívül hagytak, amikor az oltárkö mellett egy európai jégbe fagyott tetemére bukkantak. Az ismeretlen sírfelirata szerepelt a hajó neve, amelyen – feltehetően – ideérkezett. A néhai matróz naplóját követve a kutatók rábukkantak minderre és megkezdődött a mellőzött leletek feltárása...

Lara eközben Indiában kutatott ugyanezen ügyből kifolyólag. Ám a teljes igazságot még nem ismerte, csak annyi volt tiszta előtte, hogy a helyi mendemondák egy bizonyos benszült törzsnek legendás hatalmat tulajdonítanak.

És a kaland kezdetét veszi...

Áttekintés, avagy mire számítsunk a játékban a első két rész tükrében:

A TR III a legjobb két alkotóelemet kombinálja:

- Az un. Tomb Raider Atmoszféra, a különböző helyek, a fejtörők és a felfedezés városa, valamint
- A TR II-ben debütált mozgások és a járművek vezetésére való lehetőség.

Ezen összetevők kombinálásával sikerült elérni, hogy a játékos 50-50 %-ban lavírozzon akció, lövöldözés, ugrálás, illetve kutakodás, puzzle-k kirakása és egyéb alyalás közte.

Larát irányítva ezúttal minden egyes pályán többféle megoldást is találhatunk, a lineáris játékmotort már a múlté. Mindenki vérmérsékletére és kedve szerint juthat előbbre

és előbbre. Ez egyébként mást is jelent: a TR III-ban öt különböző kalandmodul kapott helyet, melyeket figyelmesen szemlélve, kapcsolatokat fedezhetünk fel közöttük. Miatán az első teljesítettük, a következő harmat tetszőleges sorrendben teljesíthetjük. Az új játékmentési opció még kényelmesebbé teszi a kalandozást a négy ereklye nyomában.

A továbbfejlesztett MI alaposan próbára fogja tenni a játékosok ügyességét, leleménységét és kitartását, mert az ellenfelek sokkal életszerűbben fognak reagálni a kialakult helyzetekre. Ez azt jelenti, hogy harc helyett előnytelen helyzetben inkább a visszavonulást választják. Már lehetővé válik a lopakodás, és a hátulról való, meglepetésszerű támadás.

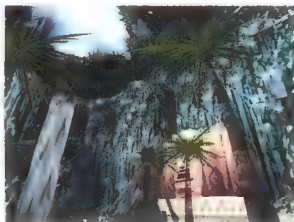
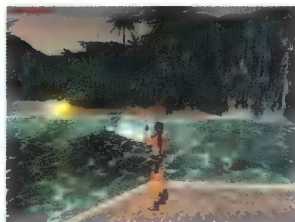
A kicsinosított hátterekhez és objektumokhoz hasonlóan, a TR III egy seregnyi újítást vezet elő, úgymint szivárványszínű fények, opálos vízfelületek és sokkal realisztikusabb lángnyelvek, robbanások és csobbanások. Az összetevők direkt a játékosok megalétszere és örömeire lettek tervezve!

Néhány "száraz technikai adat" a játékból:

- szivárványszínű fények
- fejlesztett, dinamikus fényforrások
- fejlesztett ellenséges MI
- új földfelszín rendszer (különböző poligonok képében) az opálosabb vízfelszín és a régészeti műemlékek kedvéért: oszlopok, terek, cellák, stb. Az élő tereptárgyak és a köpadlók kinézetén is dobta egy nagyot.
- fejlesztett texture-paletta a nagyobb felbontás jegyében
- fejlesztett vízhatások (fodrozódó, áttetsző felszín) és új fényvisszaverés
- sokkal gyorsabb engine
- opálos áttetszés a megfelelő felületeken (pl. víz, ablaküveg, vékony jég, stb.)
- PlayStation-tulajdonosok is jól járnak, speciális Hi-Res (384x240-tól 512x240-ig) felbontást produkáltak a készítőik.

Lara új mozdulatai:

- szökellés: Lara pár pillanatig csúcssebességre kapcsol, és egy hatalmas vetődéssel elkerülheti az időzített csapdákat.
- szökellés és vetődés: Ez a kombináció tipikusan használható a lezuhanó csapóajtók alatt az utolsó pillanatban való látványos ájtutáshoz.
- perdülés: Lara így elkerülheti a feléje suhanó lövedékeket.
- araszolás: Lara tud küszni-mászni-hason küszni előre és hátra.
- vetődés II: Egyfajta "Tarzan-ugrás", mikor is



elrugaszkodva Lara szépen száll a levegőben, s csak reménykedik, hogy valamit azért el tud majd kapni...

- ajtónyitás: Valaki megtanította Larát a kilincs trükkös használatára, most már nem csak taszajtgatni fogja (eddig ilyenkor a "NO" jelentkezett)

- oldalazó úszás: Egyértelműen a vizalatti közlekedés megkönnyítését és leegyszerűsítését eredményezi.

- falról ugrás: A legügyesebb játékosok megcsinálhatják azt, hogy nekifutnak a falnak, felugranak a talajra merőleges felületre, majd onnét a lendület erejét kihasználva látványos hátraszállót hajtanak végre. - ajtók benyomása: Ha a kilincs mégsem válna be...

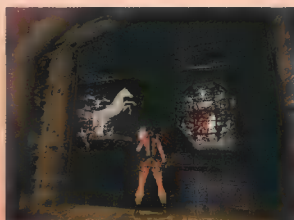
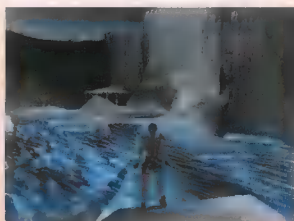
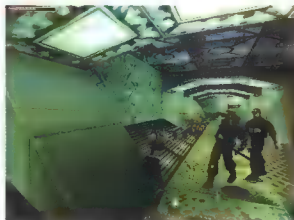
- lendülés: A tipikus "Tarzan-hóhójj" - egyik kótéről a másikra.

Egy kis kozmetika:

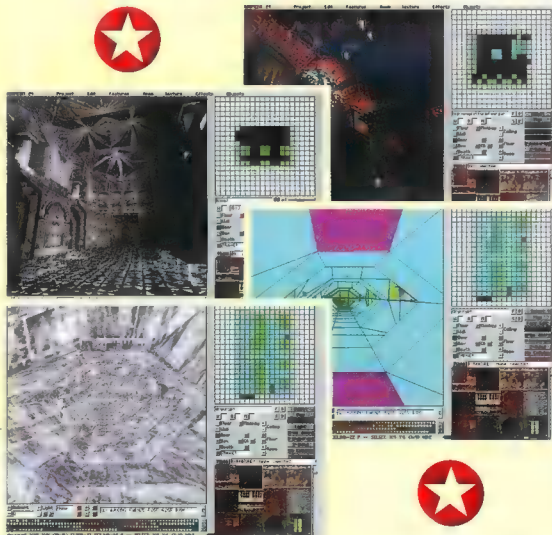
- levelek kavarognak a földön
- lábnymok a hóban és a homokban
- váltokozó időjárás, úgy mint hó- és sima eső, derült idő, köd
- a köd mellett egyéb szűrületi tényezőkkel is találkozhatunk, pl. alkonyat
- néhány helyszínen madarak repkednek
- és végül új ruhák a kisasszonynak

Mindent egybevetve, ha majd megjelenik, biztos, hogy abban a hónapban ez lesz a Jolly Joker. Igazán nagyszerű programra van kilátás, még ha csak a fele lesz igaz abból, amit a sajtófőnök nekünk összehordott, s ezt ti a fentiekben olvashattátok.

SilvanioN



Így készül a játék



A méret a lényeg?

De mellett, a kávékum nagyon is nem
 rágyik el (nemcsak az a kávé, hanem nagyon).
 Persze a kávé, csak egy kávé, nem több.
 Egy kávé, és Asszem' az a kávé.
 Az a kávé, mi is a sztori.

francia és ele-
Aztán az tojás
nőtt, fele tart.
összetapossa a zöldsé-
egy csöves new
rémít halálra, és
a Persze sem
lik, k az őst illen
tas és adnak
Ez az
filmekre) k a k
bolni. A francia
kedik. Hatalmas l
mért a
Saját a
ártalmatlanná
átverik őket G
ők intézik el a
atalakított Madison Garden-ben
vezetik a
tag élé, a Amerika sem
marad a
három
hüllő azért, a
zes ami
fenekére a Véletlenül.
vezett ifjú mert
szerelme a nő elcsenit azt a
amin
"Godzilla" szót monkol IV. Károlyi

Węgryben az előző évihez hasonlóan nem jutott el a színpadra, hogy a film készítése, hogy megvalósuljon. Munkáit látni az országban, a közönség előtt ez állik rá a legjobban. (Létezik, hogy a film készítése, hogy megvalósuljon.)

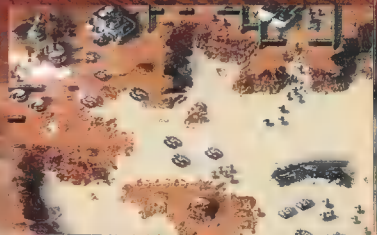
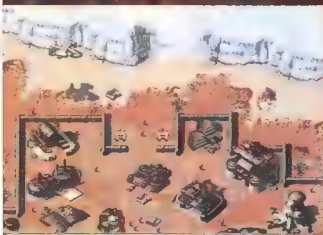
Summary

JOKER poszter

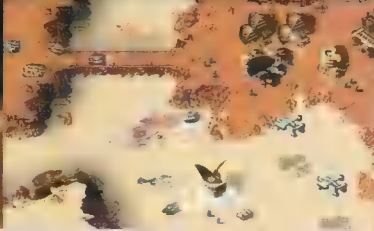


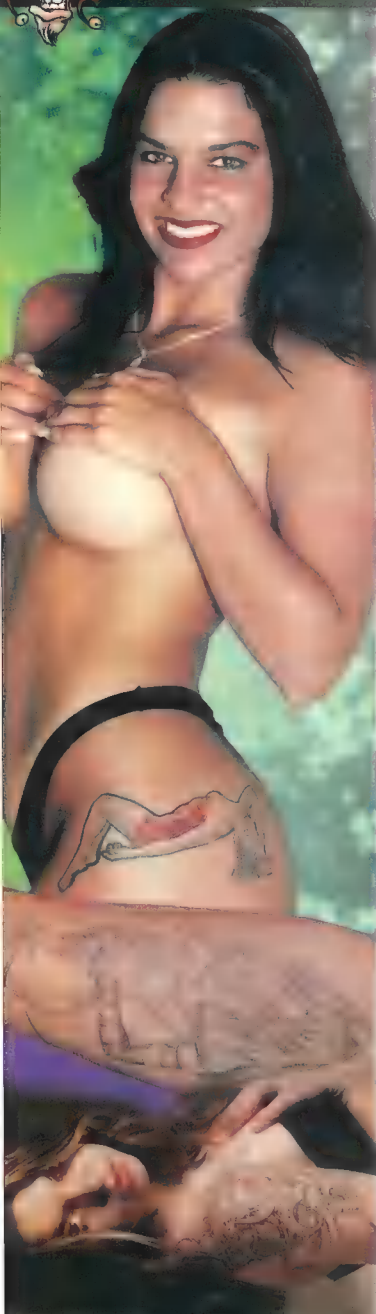
ECOBIT

Ha szeretnéd, hogy a Joker robotjaid is legyenek a játékodban, akkor a Joker robotjaidat a Joker robotjaidhoz kell rendelni. Minden jog fenntartva.



DUNE 2000





A tetoválás művészete

1. rész

A tetoválás szó a hawaii tatau szóból származik (tatau-tattoo). Ősi művészet, amely együtt fejlődött az emberiséggel. Már az ősember is tetovált, elterjedt volt az ókorban, az egyiptomiaktól a keltáig. Ma ■ egész világon, minden kontinensen és országban jelen van valamilyen formában. Az emberek véleménye megoszlik, sokan bizarnak tartják, mások elfogadják, megint mások rajonganak érte.

Tőlünk nyugatabbra valóságos kultusza alakult ki, már évszázados hagyományai vannak a gépi tetoválásnak is. Amerikában ■ századfordulón nyíltak ■ első tetováló szalonok, többnyire kikötőkben vagy azok szomszédságában. A technika azóta mit sem változott, néhány apró eltéréstől és a sterilizációtól eltekintve. A gépek ugyanazon az elven működnek, sőt ugyanúgy néznek ki mint 100-150 évvel ezelőtt, ■ tetoválás folyamata is ugyanaz maradt.

A tetoválás elterjedése a matrózoknak köszönhető, akik útjaik során elvitték a technikát szerte a világra. Külön említést érdemelnek a polinéziai szigetvilág őslakói, valamint ■ mai Új-Zéland területén élő maori indiánok, akik évezredek óta ugyanúgy művelik ezt az ősi mesterséget. Többnyire egész testüket borító geometriai ábrákat viselnek (beleértve ■ arcukat), ezek a törzsi jelek szertartásszerűen, sorban kerülnek fel a testükre. A maori tetoválások jól megfigyelhetők Tamahori: Once Were Warriors című filmjében.

Az emberi bőr díszítésének nagy hagyományai vannak Japánban, ahol ■ ősi fannet sztilusában készültek és készülnek ma

is a tetoválások, elképesztő részletességgel. A yakuzá harcosok testét borító sárkányok, aranyhalak, fodrokban elvesző szirmok mind ilyenek.

Magyarországon számos tetováló szalon működik, többnyire öncélú, profitorientált vállalkozások, a sokat emlegetett szövetségbe tömörülés azonban részben a szakmai elhivatottság hiánya, részben a konkurencia harc miatt egyelőre elmaradt. Eddig három Tattoo Expo volt hazánkban, ■ legutolsón már 4 évvel ezelőtt. Nyugaton szinte havonta rendeznek különböző Expo-kat, mindig más és más városban. Ez jó alkalom az elkészült "művek" bemutatására, nyitott ■ látogatók előtt így közelebb kerülhet ■ emberekhez.

A tetoválás manapság már jó minőségű alapanyagokkal történik, steril körülmények között. Tetoválni bármilyen ábrát lehet, s gyakorlatilag a test bármely részére, még nyálkahártyára is, de nem szerencsés pl. tenyérre vagy talpra mert ott cserélődik a bőr. A tetoválás lehet az önkifejezés eszköze, jelölhet hovatartozást, jelnévzetet, véleményyt, de a leggyakrabban csak kedvtelésből tetováltatnak.

Bár az utóbbi időben oldódni látszik ■ emberek ellenszenva a tetoválás iránt, azért mégis megmarad egy szélsőséges hóbortnak. Pedig eljön az ■ idő, amikor senkinek sem kell majd bizonygatni, hogy: A tetoválás művészet.

Getto
getto@dunaweb.hu





★ Galéria



- 1 ★ Back of a person with a tattoo of a woman
- 2 ★ Forearm with a portrait of a man (alkar)
- 3 ★ Large back tattoo of a couple
- 4 ★ Forearm with a Celtic knot
- 5 ★ Forearm with a portrait of a woman
- 6 ★ Forearm with a portrait of a woman and the text 'POP FACTOR'
- 7 ★ Forearm with a dragon
- 8 ★ Forearm with a large tribal swirl
- 9 ★ Forearm with a portrait of a man
- 10 ★ Forearm with a portrait of a woman
- 11 ★ Forearm with a skull
- 12 ★ Forearm with a floral design
- 13 ★ Maori indíán motívumok (inkes, bar. tetoválás)



Játéktermek mélyén



A játéktermek mélyén általában fellelhetisz olyan eszközöket, amelyet a személyzet "nyerőgépek" megnevezéssel szokott illetni. Mielőtt odalépél valamelyikhez, mindenképpen vésd az eszedbe, hogy ez a tulajdonosa számára "nyerő" gép. Megismerheted a gépet arról is, hogy általában egy olyan címke díszleg rajtuk, hogyaszongya "A gép pénz kifizetésére nem alkalmas". Mint a későbbiekben kiderül, erre nem is lesz majd szükség, mindenesetre sajátos filozófia az, hogy ha pénzt nem ad, akkor neked miért kell ezért pénzt fizetni? (A V2.0 verzió az az, amikor - saját elképzelésük szerint - pénzért tesznek bele creditet, de csak pontokat lehet nyerni a masinával.) Na mindegy. Vannak upgraded verziók is: ilyenkor a nyerőgép valamilyen konzoljátéknak van álcázva (igen kedvelt a Teenage Mutant Ninja Turtles). Miért kell álcázni? Azért, mert egy ilyen játék üzelmeltetése - elméletileg - a Szerencsejáték-felügyelet hatáskörébe tartozna, és ahhoz, hogy - elméletileg - legálisan működjön, a tulajnak be kellene jelentenie és - nem utolsósorban - súlyos (90%) adókat fizetnie a szerencsejátékért. Ezért inkább mint "készségfejlesztő automata" létezik a masina, hogy a kocsmáros és az üzelmeltető gennyre keresse magát. Ez egyébként nem a Te dolgod: ■ Te dolgoz, és hogykagyd benne a teljes fizetésed, és vidd haza a pofonokat, amit ■ "hol adja ez az ÁFA-s számlát?" típusú kérdéseidre zsák-mányolsz.

Ott tartottunk, hogy sikerült felfedezni a gépet. Amennyiben egy egész kicsit is hajlamos vagy arra, hogy a szerencsédet egy úgynevezett szerencsejátékon tedd próbára, akkor ezt mindenképpen ki fogod próbálni. (Ha az előbbi állítás true, akkor javasolom, hogy a kutyát ■ próba előtt írasd asszonyapjítás nevére, hogy legalább az megmeneküljön - mert mindent el fogsz adni). Ez a "szerencse" játék ugyanis csak a tulajdonosnak hoz szerencsét. Elképzelhető ugyan, hogy ■ bátorlatalul behajjintott száz forintod még egyet fial, de természetesen azt öt percen belül bebukod és újabbakat (valószínűleg nagyobb címleteket) fogsz kérni a gépbe.

Szabályismertető a gyümölcs gépekhez:

A Fruit Machine-klónokon csak ■ középső sor fizet, ami abból is kiderül, hogy mindig a felső meg az alsó sorban van, ami neked kell. (Régebbi típusú, mechanikus masinákban van olyan is, hogy minden soron és átlón is lehet játszani, de azok már kimentek ■ divatból, tehát most nem foglalkozunk velük. Aki esetleg ilyen kuriózumokkal óhaját játszani, annak javasolom, látogasson el a napfényes Újpestra, vagy Kőbányára, amelynek osztályon felüli helyein - ez onnan ismerszik meg, hogy Tallíroscs csapoknak, és az úri közönség igencsak színes -

még találhat ilyen.) Három vagy négy gyümölcs a jó, cserkőből egy is, ha szélen van. A bonus max. egy ezredes lehet (illetve dupla tétén a duplájá), és ötszázról indul. Úgy juthatsz hozzá, hogy kipörgetsz abból a négy gyümölcsből legalább hármat, ami ■ fent levő táblából hiányzik. Jó esetben 2-3000 Ft-ból már kivehető... A minimum tét 5 Ft, a maximum 20. 10 alatt nem érdemes játszani, mert akkor a bonusnál sorsolgat és - természetesen - nem te leszel ■ szerencsés. Vannak még sima, dupla és tripla "bárok" is, amelyek jobban fizetnek, mint a gyümölcsök, ennek megfelelően ritka vendégek a fizető sorban. A legjobb az egészben viszont ■ Jackpot (népiesen: "dzsekkopot"), ami ötezerrel indul, és ha elég sokat pörgetsz vele, akár az elképesztő tízezer forintot magasságokba is emelkedhet. Ez ám a mesés nyeresémi! Már a tied is, ha kapsz négy jackpottot. Igen sűrűn adja, mert ezek ■ masinak rendkívül barátságosak...

A Fruit Machine-típusúaknál jóval elterjedtebbek azok a gyümölcsösök, ahol a játékmező 3x3 részre van osztva, és mindegyik külön pörög. Ilyet minden frekvenciát kocsmában találhatsz. Van egy csomó klónja, de a szabályok tulajdonképpen ugyanazok. A minimum tét egy ruppó, ■ maximum hatvanégy. Sorokon és átlókon lehet játszani, következésképpen a célszerűt és a nyolcas (egy-egy forint ■ három vízintés és három függőleges sorra, valamint a két átlóra). Igen szórakoztató látvány az egy forintot játszó serege, mert ilyenkor csak a középső vízintés sor fizet, ergo a masina a többi sorba mindenféle mókás dolgot szór, ■ t. játékos meg halál boldog, csak éppen nem kap egy forintot sem. Vannak olyan gépek is, ahol a sorokon oda-vissza is lehet játszani, valamint a két jobb átlón is (népiesen: "kétpályás"), itt ■ célszerűtét természetesen 2x8 forint. A masinák kidolgozásánál gondoltak az egyszerűbb, valamint ■ részeg emberekre is, mert piros vonal mutatja, ha valamelyik sorban - úgymond - nyertél (már amennyiben nyereseménynek számít a bélás, amikor ■ pörgetés nyolcra került). A nyereseményt fel lehet írni, vagy meg lehet szorozni. A szorzás is emelkedett agytelekénységet igényel: el kell találni, hogy ■ következő lefordított kártyalap kicsi (ásztól hatig) lesz, vagy nagy (nyolctól királyig). A hetes egy kis aranyos: ha az jött (szokott bőven), akkor mindenképpen buktál, de van egyébként olyan gép is, ami hetes új lapot ad. Ha eltaláltad, szorozhatod tovább. Mivel - mint fentebb is említettük - ezek igen barátságos gépek, szoktak lenni nyitott lapok is, amit valószínűleg nem lesz különösebben nehéz eltálni. Az egy más kérdés, hogy a nyitott lap alkalmasint hetes szokott lenni, de ha mégsem, akkor mindenképpen találás egy hetest, ami odáig elszorol...

CoVboy

folytatjuk...

Divat

Sziasztok!!! A Freestyle rovatban elsősorban ■ szabadidő kulturált eltöltésével kapcsolatos témák kapnak helyet, így ■ szórakozás, öltözködés stb. A játéktérmi kalandozásokat sem mindegy, hogy milyen lábbeliben tesszük. Ezúttal néhány Adidas futócipőt mutatunk be. Segítségével talán könnyebb lesz a választás cipővásárláskor.

Bolddog



AlFreSCo TraXion

Ez egy második generációs futó-cipő, mely hihetetlen mértékben ■ után tartja a lábát a járda található kővek és mindenféle egyéb akadályok ellenére. Az összes TraXion lábbeli maximálisan rögzíti a lábát ■ szinte észre sem veszed, hogy van rajta cipő. Létezik sötétszürke / fekete / és rikító narancssárga színekben. A rugalmas cipőnyak könnyelműen rögzíti a lábát, valamint megvédi ■ törmelekektől és ■ nedvességtől. A felsőrész designja átlagos, de ■ színeket nagyon jól eltérítik a térszók. A talp ■ legújabb TraXion stílusban készült.



KoNsTanT

Szálló, stabil talajt nyújt ■ a cipő a viselőjének, lábbelisé azoknak a futóknak, akik ludaltalpbetétet használnak. Megjelenésével ■ különbözött feltűnést nem kelt ■ a lábbel, szóval, aki nem akar nagy látványossá lenni ■ utcan, ■ nem a cipőjével akar a többi "atlagembertől" kiemelni, annak talán ez a cipő a legjobb. Könnyű és hajlékony, hogy tulajdonosa mindig kényelemben érezze magát.



OzWeEgo

Egy jól megkonstruált, könnyű edzőcipőnek neveztük ■ a modellt. Sötétek / fekete / fehér / és rikító citromsárga színekben kapható. A felsőrész könnyű kékpárázó, hajlékony bőr. A fényvisszaverő csíkok enné a cipőnél is gondoskodnak tulajdonosa biztonságáról. A talp prész torziós rendszerű, mely garantálja a talp első és hátsó felének egymástól független mozgását.



ReSPonSe TraXion

Talán mondhatjuk, hogy ■ a cipő ■ világon a legelterjedtebb futócipő. Különösebb extra design nincs rajla, de lehet, hogy az állagossága miatt szeretik szerre a világon a kocogni vágyó emberek. Létezik torrféher / fekete / sötétek / és rikító piros színekben. A felsőrész stabil, rugalmas műbőrrel készült. A cipő eleje könnyen szellőzik, ezáltal kiválóan alkalmas sportolásra, és praktikus, mert mosás után gyorsan kiszárad.



SANTANA WORLD TOUR '98

REPROGRAMST NTHILL SANTANA
OKTÓBER 20. KEDD 8h

JUVENTUS **KURIR**

Koncertinfo és jegyrendelés: www.muco.hu

MELODY

A GYŰJTŐK BIBLIÁJA

ÖZVÉNIN PINK PANTHER

RAJZFILM GYŰJTEME NY

Készítsd el a saját magyartörténelmi kétszorosát

MEGVÁSÁROLHATÓK VIDEOKAZETTÁI



Képregény történelem

A képregények múltja, jelene és jövője

A mai képregény őse ■ múlt században született amerikaiában. Ez volt az ún. comics book. 1937-ben látott napvilágot az első Detective Comics füzet, amelyben már a maihoz hasonló stílusjegyeket lehetett észrevenni (pl. buborékfelhőkben elhelyezett feliratok, vagy hangutánzó szavak). Ezután születtek meg ■ "máig harcoló" szuperhősök. A képregény 50-es és 60-as években élte ■ igazi aranykorát. Ebben ■ időszakban tucat száma jelentek meg a különféle képregények, mindig újabb és újabb történetekkel ellátva a képregényt habzsoló ifjúságot.

A lényeges különbség a két korszak képregényei között, hogy míg ■ 50-es években a sötét tónusú, fényképszerű ábrázolásmód volt a jellemző, addig a 60-as években ■ kontúros, túlszínezett pop-art irányzat figyelhető meg. Az amerikai képregény kiadás ■ témáiban sokkal beszűkültebbnek tűnik, mint az európai (pl. ■ francia vagy belga). A különböző országokban (így hazánkban) is eljutó amerikai képregények túlnyomó többsége a szuperhősökre korlátozódik. Ez nem jelenti azt, hogy ezeken kívül nem jelennek meg más témájú füzetek, számos kisebb kiadó is van, sőt magánkiadásban is jelennek meg kis példányszámban képregények. A francia nyelvterületen egészen más képet mutat a képregény kiadás. Belgiumban a 30-as években indultak ■ ma már klasszikusnak számító Tintin és Spirou füzetek. Franciaországban olyan elképesztő kultusza alakult ki ■ képregénynek, hogy jól elkülöníthető műfajok születtek, vagy ismeretterjesztő, történelmi, alternatív, vagy pl. művészi képregény, de van szex és pornó is. Jól demonstrálja, hogy mennyire komolyan veszik a dolgot, hogy sorra nyílnak a képregény iskolák! Az amerikai képregények befolyása nem hatalmasodott el az 1949-es

ifjúságvédelmi törvény cenzúrája miatt, így sajátos "franciás" stílus alakult, francia alkotókkal. Ilyen, hazájában nagy tiszteletnek örvendő művész Mezieres (Luc Besson: "Az ötödik elem" című filmje az ő vázlatai alapján készült) vagy Moebius, akinek rajzait itt-hon, ■ boldogult emlékeztető "Az idő urai" című francia-magyar koprodukcióban készült rajzfilmből ismerhettünk meg. Napjainkra számos európai ország, pl. Finnország, Dánia, stb. saját szerzőket nevelnek, követve ■ Franciaországban jól bevált stratégiát. Magyarországon a 80-as évek elején az akkoriban igen népszerű Kockás című képregény újságban találkozhattunk francia képregényekkel, többnyire rövid epizódokkal (Rahan, Dr. Justice, stb.). A magyar képregény készítés apostola ■ méltatlanul mellőzött és elfeledett Zorád Ernő aki már a hatvanas évektől kezdve egészen ■ nyolcvanas évek közepéig számos képregényt alkotott. Ezekből kivonatos formában lehetett látni néhányat, önálló kiállításán. Legjelentősebb műve a Füles rejtélyújságban publikált Rejtő-sorozat amit külföldön is többen elismeréssel illettek.

Számomra érthetetlen, hogy miért nincs még mindig magyar képregény kiadás. A magyarra lefordított, az eredetnél silányabb nyomdai minőségben megjelenő amerikai képregények jelentik az egyetlen alternatívát a magyar olvasó számára. Bár van néhány képregényekkel foglalkozó üzlet, de többnyire ezek is olyan amerikai képregényekre specializálódtak, mint Gen13 vagy a Spawn. Csak remélni merem, hogy várható némi elmozdulás erről a mélypontról és a képregény elfoglalja végre méltó helyét Magyarországon is.

Getto

getto@dunaweb.hu

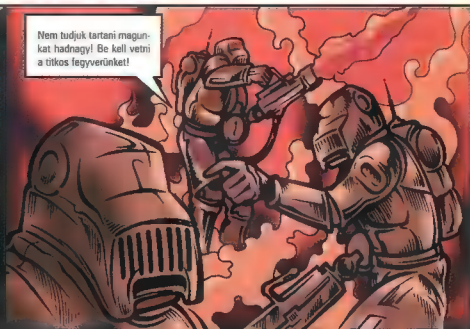
joker



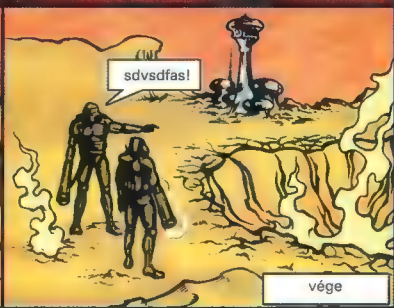
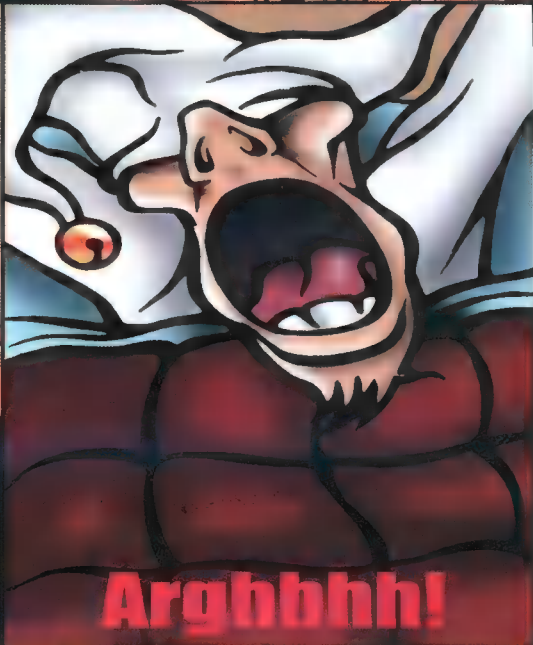
JOKER COMICS

DUNE 2000

Nem tudjuk tartani magunkat hadnagyt! Be kell vetni a titkos leggyereket!



Itt egy ótogrammm, öcsi!



vége



Ez év nyarán egy nagyon fontos esemény zajlott le a magyar demoscene életében: a SCeNeST-Rage98 nevű party. Most erről a rendezvényről és az előzményeiről olvashatunk bővebben – főleg azoknak ajánlván a dolgot, akik csak most kezdenek kedvet kapni a demózáshoz.

A SCeNeST partisorozat 1995-ben indult útjára a Mechatronikai Szakközépiskolában. Már az első is nagy áttörés volt, mind a látogatók számát, mind az indult produkciók mennyiségét és minőségét illetően is. Ez volt a egyetlen olyan party, ahol a legrégebbi és legújabb doodák is fellelhetőek voltak – amigások, PC-sek, C64-esek egyaránt. Évről évre gyarapodott a látogatók száma és ennek köszönhetően az iskola egyre kisebbnek kezdett tűnni. A trilogia 1997-ben le is zárult, mivel ez év áprilisában volt az utolsó SCeNeST party a Mechatronikában. A idei partit már nem lehetett itt megtartani: az iskola vezetősége a rendezvény előtt 10 nappal (!) -igen inkorrekt módon- visszamondta a lehetőséget, így ott többet ilyen party már soha nem is lesz. Az első SCeNeST után több mint egy évvel új party-ciklus indult Rage néven. 1996-ban Kistarscsán, 1997-ben már a budapesti Almássy Téri Szabadidőközpontban megrendezve. Ez is nagyon sok látogatót vonzott és szintén szép számmal voltak nevezések is. A második Rage party közel kétszer annyi vendéget vonzott, mint az első. Ezzel rögtön be is vonta magát a "legnagyobb partik" névsorába. Ezután azonban úgy nézett ki, nem lesz több Rage party, majd még 1997-ben a SCeNeST szervezői megegyeztek a Rage-esekkel abban, hogy együtt fogják megszervezni a "Rage'98-at, nem sokkal a SCeNeST98 után. (Nem szeretnék volna, ha a másik nagy rendezvény-sorozat véget ér.) A fent említett okok miatt a SCeNeST98 már törölve volt, mert a Mechatronika után nem volt otthona. A Rage-ne viszont igen - nem is akármilyen. Így született a ötlet hogy együtt lesz megtartva a két nagy party. (Hiszen ugyanis együtt szervezték volna a Rage-át, ezért változás szinte egyáltalán nem volt az előző évi tervhez képest.) Új nevet felesleges volt kitalálni, hiszen már mindkettő nagyon be volt járva: "SCeNeST-Rage98 MEGAPARTY" lett a gyerek neve, ami tulajdonképpen a 4. SCeNeST, és a 3. Rage party volt egyben. A siker nem is várható magára: körülbelül 1120 vendég volt a partin. (Pontos számot azért nem lehet mondani, mivel a lányoknak szinte mindenhol ingyenes a bejárás az ilyen helyeken és így regisztrálva sincsenek. Csak megaccolni lehet, hányan is lehetnek bent, 50 és 100 között lehetnek valahol.) Tíz demó indult, nyolc 64K intró, és számtalan más próbát nevező, mind jó minőségű programokkal hirdetve, mire is képes meg 620 - 577-re. Nem sokkal mögöttük végzett az Exhumers Necrophobia nevű demója, azonban őket vigasztalhatja az, hogy ők vihették haza a Party Legjobb Csapata címet, mivel a Wild compót sikerült megnyerniük, és ez pontban előre segítette őket. (A második a Contract, a Replay, és a Mandula lett egyenlő pontszámmal!) Commodore 64-es demó is indult kettő a partin, de ez is viszonylag jónak mondható, mivel kisebb partikon egyetlen egy sem szokott lenni. A zene compónál nem volt könnyű dolga az előzősűrinek, ugyanis

megint jópár órát vett igénybe, hogy kiválasszák melyik 10 zene a legjobb a 4 csatornás, és a 32 csatornás kategóriákban. Trajic/Rhyme, és Sly Spy/United Force kiegészítéssel 1-1 első és negyedik helyek között, míg Carlos/Breeze (és most már Mandula is) egyik számban sem adta alább a második helynél. A grafika compónál már nem volt szükség ilyen mértékű előzűrre, így majdnem minden képet be lehetett mutatni eredeti állapotban. A 2D képek készítői közül Warpig, Xtro (Rhyme), Orome (akkor még nem, de azóta már Al), és Enok (Chrome) jeleskedtek, míg 3D-ben Myrel, Zoom, és Triton volt a legjobb (igen nagy különbségekkel). Ritkaság a Wild compó második helyezettje, amit az Ukran K. nevű csapat (=) "Te vagy az életem" című filmje kapta. Ezt ott helyben a rendezvényen készítették, ami egyáltalán nem ment a minőség rovására.. Sőt. :) Mind kép-, mind hanganyagában fantasztikus. Aki még nem látta, azonnal szerezze meg valahonnan. (Ha esetleg nem került volna fel különböző újságok CD mellékletére, az csakis a film főzereplőinek köszönhető, akik józanul nem mertek a kamera elé állni =) De ne keseredjen el senki. Bármely nagyobb partin biztos meg lesz valakinek, és akkor lemásolhatja végre. A híres-nevezetes Lamer Demó kategóriában az Extasy Film győzött (mint azt már lassan megszokhattuk) fantasztikus paródijukkal. Először a Csillagok Háborúját parodizálták ki Soft Wars című "átrajzolt" filmükkel, majd következett a Alien, most pedig újra lecsaptak ránk a Sületleniség Napjára. (Ugye nem kell részleteznem, az melyik filmből is készült.) Az eredmény: fél óra haszfalazagató rohögés ezer ember torkából. Na azért el ne felejtjük megemlíteni Immortal Ratet, CaPaNtát, és a Tufandek! Design-t sem (2-3-4. helyezettek). Szerencsére akadtak külföldi nevezők is szép számmal (főleg 2D gfx kategóriában), azonban kevés volt közülük, aki el is látogatott a partira. Legtöbbjük csak a vasárnap esti IRC csevegőből tudta meg, hányadiként is végzett, amit küldött. A compok folyamatosan mentek végig. Sehol sem volt nagyobb fennakadás. Ez az, amit mindig így kellene csinálni. (Persze ahol ilyen sok induló van minden kategóriában, ott nem olyan egyszerű.) A PC-Amiga indulók SCALA-val lettek felíratozva, a 64-esek pedig megoldották maguknak ezt is. Két C64-et használtak, az egyikről mentek a feliratok, a másról a demók. A nevezők nagy száma miatt a compók 2 részre lettek osztva. A második rész kezdete előtt a Szape együttes kápráztatta el a Møde stílus rajongóit. Nagyon színvonalas koncert adtak, reméljük más partikon is a vendégeink lesznek. A díjátadás is tartogatott valami újat a közönségnek. Minden egyes díjazott kapott egy serleget is, melyen apró tábla hirdette, melyik compó, hányadik helyezéssel sikerült megnyernie a illetőnek. Igaz a szervezőgárda összeállítása új volt, de azért érződött a több éves tapasztalat: minden olyan olajozottan ment, miha már évek óta összehozták volna a társaság. Nem is szeretné senki, hogy jövőre ez bármiben is változzon.

Remélem neked is sikerült kedvet kapnod a demózáshoz, és meglátogatsz a jövőben egy-két scene partit. Akár programozóként, akár grafikusként, akár csak egy nézelődőként. A lényeg, hogy érezd jól magad, és találgatásokat hasonló érdeklődésű fiatalok között.

MELAN / AstroideA



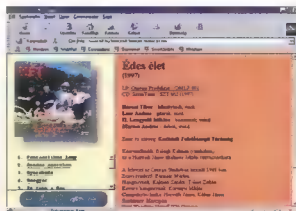


Zenékarok az interneten

A KFT homepage egy nagyon jól elkészített oldal, ezt bizonyítja az is, hogy elnyerték vele a Europe Online "Európa legjobbját" díját. A főloldalról különböző irányokba indulhatunk, így például megtekinthetjük a "Galériát", ahol az együttesrel kapcsolatos képeket láthatjátok. Megnézhettek koncerteken készült képeket, a KFT megalakulása előtti időkből készült fotókat, KFT-s plakátokat és még sok-sok képanyagot az együttes életével kapcsolatban. A honlapon képeken kívül hanganyagokat is találhatsz, egy csomót számot meghallgathatsz a KFT Internetes rádiója segítségével.

A home-page-en üzemel a KFT-klub, itt elmondható, minden zenekarral kapcsolatos véleményed, jelentkezhet a KFT együttes levelezőlistájára.

Az 1996. október 12-én a BS-ben megrendezett KFT koncertet az Interneten is nyomomkövethették. Ezt egyedülállóan nevezhetjük zenei életben. Elolvashatjátok, hogy milyen nehéz volt összehozni a KFT Internetes közvetítést, mert bizony a technika ördöge néha megvillantotta a fogát.



A KFT-Lemezbolt oldalon minden lemezről olvashattok minden szám dalszövegét letölthetitek. Ha az adott lemez annyira megtetszett, akkor akár egy kontingással meg is rendelhetitek.

Összefoglalva a KFT homepage tényleg egy jól sikerült kisköztársaság. Aki szereti az együttest az látogasson el ide, mert sok képet, zenét tölthet le, és még jobban megismerheti a KFT tagjait.

Bolddog

Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@datanet.hu • Telefon: (36-1) 345-8888 • Fax: (36-1) 345-8899

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató

Isten hozott a PROSECTURA Home Lapján!

(Ország: Angol újságíró, magyar közéleti lapvezető)

Prosectura

http://www.tolna.hungary.net/prosectura

Az egyik olyan zenekar, amelyiknek van saját oldala a mi kis Internetünkön. A majd tíz éves zenekarról találunk itt nagyon sokféle-fajta információt. Egyrészt megtekinthetjük a történelmi összefoglalót, képekkel illusztrálva az 1987-es kezdetektől indulva. Gondolom a zenekar rajongóinak (és azoknak is, akik csak ismerik vagy már hallották őket) igen tanulságos lehet látni róluk egy 1987-ben készült fotót. Összintén szölv nekem is igen tanulságos volt. Azt is megtudjuk, hogy az elején még Anális Coitus volt a zenekar neve, amit most itt inkább nem fordítanék le, de minden érdeklődő megtalálja a magyar értelmező kézikönyztárban vagy esetleg egy latin szótárban, bár a két fogalmat jobb, ha külön-külön keresitek. Nagyon jó fotók vannak a zenekar tagjairól, köztük olyanok, amik még nagyon-nagyon régen készültek (pl. a énekes egész korai fényképe). Elovashatjuk a zenekarral készült interjúkat egészen a kezdetekig visszamenve, érdekes módon a első két ilyen egy "örögd tudja milyen német újságban" volt. A fotóalbum ugyan nem tartalmaz túl sok fényképet, de azok közül még mi is mutatunk néhányat. Természetesen megtaláljuk az együttes diszkográfiáját is. Az újdonság a oldalon viszont még a tavaly novemberben-decemberben lezajlott "Utazó Punkcirkusz" elnevezésű koncertturné. Ez egy kissé érdekesen hat így '98 novemberében.

Csoki

PROSECTURA - A banda 1995

Prosectura

http://www.tolna.hungary.net/prosectura

Üzlet: Vill., József krt. 52.
Ny.: H-P. 10-18-ig
Tel.: 459-20-70 fax: 217-30-16
Szerviz: D., Tompa u. 15.
Ny.: H-P. 9-17-ig
Tel.: 215-64-95 vagy 217-32-79

TELEMAT INFORMATIKAI KFT

www.telemat.hu telemat@telemat.hu

IPentium 100
16 MB RAM, 144 HDD
2.5 GB HDD, PCI VGA
minitorony ház

Számítógépekhez ingyenes
20 órányi INTERNET előzet

67 900 Ft 310

TERMÉSKÁLA

Alaplapok	19 600 Ft-tól
Monitorvezérlők	14 100 Ft-tól
Winchestervezérlők	18 400 Ft-tól
CD ROM-ok	13 600 Ft-tól

DAEWOO 29 000 Ft-tól
GoldStar 31 000 Ft-tól
PHILIPS 36 900 Ft-tól
Belina 29 000 Ft-tól

Black Jet 690C 40 800 Ft
BJC 250 29 900 Ft
Stylus Color 300 23 900 Ft

HEWLETT PACKARD
Canon
EPSON

Helyi Internetes Hálózatok
tervezése, kiépítése
és karbantartása
Homepage tervezés,
készítés, karbantartás

Novell Microsoft

Faxok és Fénymásolók teljes választéka

Telefaxok 45 600 Ft-tól
+5 fekeres ajándékpapír

Fénymásolók 69 900 Ft-tól

Üzletünkben fénymásolás: fekete(6, 40 Ft/lap) színes(132Ft/lap)

Számítógépes asztalok
Egyedi igények szerint is.
(kiszárolt egéppel, billentyűvel, választék minitárral)

14 000 Ft-tól

Panasonic
Hitachi
Ablak-, Mobil-, Splitklímák

79 000 Ft-tól

CD adat archiválás
800 Ft (CD-vel együtt)

69 000 Ft-tól

Hogyan vásároljunk

Kezdjük ■ alapokkal.

Sajnos, sok olyan ember van, akit nem sok fogalma van ■ számítástechnika mibenlétéről, annak ellenére, hogy ennél jóval többen használják ■ számítógépeket a mindennapi életben. Ebből következik az, hogy sokan úgy vagyunk vele, mint az egyszerű szegény ember, aki egyszer csak egy kapáló gépet és egy traktort a szekeré és a kapája helyett. Ő sem tudja, mit is kezdjen vele, ahogy sokszor mi sem tudjuk, mit is kezdhetnénk ■ vagyontokat érő masináinkkal. Éppen ezért azt tanácsolnám: ne költünk sokat a számítógépre, mikor valószínűleg fele annyi pénzért megkaphatjuk azt ■ gépet, ami ■ mi céljainknak megfelelő, illetve az adott feladat ellátásához elegendő teljesítménnyel rendelkezik.

Korántsem biztos, hogy két-háromszázezer forintot kell elköltenünk akkor, ha csak a levelezésként szeretnénk otthon a számítógépünkkel készíteni. Ehhez felesleges megvenni ■ éppen legkorszerűbb számítógépet, mert egy alig használt olcsóbb gép is tökéletesen megfelelhet az igényeinknek. A legideálisabb egy olyan számítástechnikai boltot keresni, ahol használt és új számítógépeket egyaránt árusítanak. Hogy miért? Mert leendő gépünknek vannak olyan részei, amelyek jobb, ha újak és garanciálisak.

Új vagy régi, használt?

Ilyen részek a billentyűzet és az egér. Bár ezek csak kiegészítők, mégis jobb, ha ezekből újat vásárolunk, mivel még így is elég nagy esélyünk van rá, hogy néhány hónap múlva valamelyik elromlik. Leginkább ■ egér lehet veszélyes, ezért érdemes ennek az eszköznek a kiválasztásánál nem csak az anyagi, hanem ■ minőségi szempontokat is figyelembe venni. Inkább áldozzunk ezer forint helyett kettőt, mintsem hogy havonta kelljen visszajárunk a boltba, ahol megvásároltuk. Kétezer forint körüli összegért már nagyon jól használható eszközt kaphatunk, ilyen például a Genius NetMouse is, amelyik azon kívül, hogy jól bírja ■ használatot, rendelkezik egy középső gördítő billenő-kapcsolóval is, ■ megkönnyíti a szövegszerkesztő használatát.

A billentyűzet kiválasztásánál leginkább arra érdemes figyelni, hogy ergonomiailag milyen szempontok szerint alakították ki, és hogy rendelkezik-e ■ magyar ékezetes ka-

rakterek beírásához szükséges billentyűkkel. Persze, aki nem elsősorban szövegszerkesztésre szeretné használni a gépet, nyugodtan vehet angol kiosztású billentyűzetet is. Az ergonómián belül pedig a leglényegesebb egy hétköznapi felhasználó számára talán az, hogy az egyes funkció-billentyűk, amiket állandóan használnunk kell, mekkorák és hol helyezkednek el ■ klaviatúrán. Képzeli csak el, hogy milyen lenne, ha az 'Enter' vagy ■ 'Space' billentyű ugyanakkora lenne, mint bármelyik másik. Szinte lehetetlenné válna a kényelmes használat. Az sem lényegtelen, hogy a magyar ékezetes karakterek a többihez képest hol helyezkednek el. Legtöbbször az 'ü' és az 'ly' az, amit rosszul szoktak elhelyezni. Ezt érdemes ellenőrizni ■ vásárláskor, mivel utána már nagyon kevés boltba vihetjük vissza, azzal ■ kifogással, hogy kényelmetlen ■ használat.

Ezzel kapcsolatban megjegyezem, hogy ez minden más egységgel így van. Vagyis, ha valami tökéletesen működik, csak éppen nekünk valamilyen - esztétikai, használhatósági - oknál fogva nem tetszik, akkor legtöbbször hibába visszük vissza a vásárlás helyére, általában csalódottan kell távoznunk. Eleve csak akkor számíthatunk bármilyen megtérésre vagy együttműködésre az eladók részéről, ha eredeti állapotában visszük vissza a megvásárolt egységet. Az "eredeti állapot" nem csak a tisztaságot jelenti, hanem az eredeti csomagolást is. Ezért az első néhány hétben még ne szabaduljunk meg a különböző dobozoktól, zacskóktól. A monitor dobozát egyébként is érdemes megtartani, mert csak abban lehet biztonságosan szállítani.

A következő dolog, amit érdemes ünnönnal megvenni, az a számítógép háza, és ebben az esetben nem csak azért, hogy a garancia előnyeit egy éven keresztül élvezhessük, hanem azért is, hogy ■ nekünk tetsző és lakásunkba, dolgozószobánkba illő házat vásárlhassunk. Fontos szempont lehet a számítógépünk megvásárlásánál, hogy esztétikus, nekünk tetsző házba kerüljön.

Mit kezdjek vele?

A lényeg pedig egy számítógép vásárlásánál, hogy el tudjuk dönteni, mire is szeretnénk használni a későbbiekben gépünket. Van, aki csak ■ szövegszerkesztő, táblázatkezelő programokat szeretné használni, van, aki a gyerekének akar örömet szerezni vele, és vannak olyanok fiatalok is, akiknek ■ iskola miatt van rá szükség.

Ha nem ragaszkodunk ■ legmodernebb programok használatához, akkor nem kell

Logikusan számítógépet?

megvesszünk a legmodernebb számítógépet. Legalábbis az első vásárláskor semmiképpen sem. Aki megelégszik a Word 6.0 és Excel 6.0 használatával, annak lehet, hogy elég egy 486-os processzorral felszerelt alapgépet vennie. Ezen a gépen már a Windows 95 is futtatható, de figyelembe kell venni az operációs rendszer kiválasztásánál, hogy szükségünk van-e rá, vagy elég egy régebbi verzió szolgáltatása is. A 486-os számítógépekre inkább a Windows 3.1 telepítése a javasolt. A Windows 95 kényelmes használatához érdemes egy Pentium processzoros gépet vennünk 32 vagy 64 MB RAM-mal. A Word 6.0 használatához elegendő a Windows 3.1 (vagy 3.11) telepítése, ami nem is annyira memóriaigényes. A 486-os számítógép vásárlásakor figyelniünk kell arra is, hogy az alaplap milyen típusú. Legfontosabb szempont, hogy legyen rajta PCI bővítőhely, mivel a modernebb csatlakoztatott (pl. videokártya) már csak ilyenbe lehet betenni. Természetesen a 486-os gépet má' már csak használtan vehetünk meg, de ez ne gátoljon senkit. Az alaplap, a processzor és a memória ritkán romló alkatrészek.

Processzor, alaplap, monitor...

Tehát a szövegszerkesztéshez elegendő lehet egy 486-os gép 16 vagy 32 Mbyte RAM-mal felvértezve. Egy ilyen gépet 500 Mbyte-os háttértárolóval már 40-50000 forintból is vásárolhatunk - természetesen monitor nélkül. A monitor az, amiből szintén érdemes újat venni. Ma már a modern monitorok megfelelő sugárvédelemmel rendelkeznek, és így nem rongálják a látásunkat (legalábbis nem annyira, mint régebben). Illetve nagyon sok monitort árulnak 3

év garanciával, ami azért igencsak meggon-dolando. Ez azt jelenti, hogy ha veszünk 40-50000 forintért egy új monitort, akkor három évben keresztül nem kell aggódnunk azért, hogy mit csináljunk, ha tönkremegy. Mivel a számítógép-vásárlás végösszegének majdnem a felét a monitor ára teszi ki, ezért mindig jól nézzük meg, hogy milyen veszünk. Nyugodtan kérjük meg az eladókat, hogy próbálják ki a jelenlétünkben a monitort. Nézzük meg, milyen vízszintes képráfrítási frekvenciákkal tud dolgozni - ma már ez az egyik legfontosabb szempont, hiszen ez is a szemünket rontja. Fontos, hogy Non-Interlaced üzemmódban legalább 60 Hz-es frissítési frekvenciával rendelkezzen a monitor, abban a felbontásban, amiben használni szeretnénk. Még jobb, ha 75-85 Hz-en tudja ezt a felbontást. Egy jó minőségű 14"-os monitor a 800x600 felbontást 85 Hz-el tudja megjeleníteni. Ez a legáltalánosabban használt felbontás, a kisebb, illetve nagyobb felbontásokat nem igazán lehet praktikusban használni a mindennapi munka során.

A monitor kiválasztásánál a videokártya típusa sem érdektelen. Hiába veszünk szuper monitort, ha a videokártyánk egy évekkel elszelődött modell, ami még a megfelelő frissítési frekvenciákkal sem képes a monitort üzemeltetni. Ezért a legjobb, ha a monitorunkat a számítógépünkön próbáljuk ki, bár ez akkor a legegyszerűbb, ha mindkét egységet ugyanazon a helyen vesszük. Éppen ezért videokártyából sem érdemes egy-két évnél régebbi modellt választanunk.

Játék, vagy munkaeszköz?

Na és akkor mi van, ha az ember, vagy gyereke csak játékokra szeretné használni a gé-

pet? Hát igen, ebben az esetben egy kicsivel talán többet leszünk kénytelenek elkölteni a számítógépünkre. Ilyenkor érdemes szinte mindenből újat venni. Olyan egységeket, eszközöket válasszunk, amiknek a használhatóságáról meggyőződünk. Tájékozódjunk az újságokban, olvassuk el a tesz-teket, hogy megtudjuk melyik mire képes és mennyibe kerül. Esetleg érdeklődünk az ismerőseink körében, hogy ők mit használnak és elégedettek-e vele. A játékok ma már elengedhetetlen eszköze a 3D-s gyorsítókártya, és azok közül is leginkább a 3Dfx kártyák. Ugyanis egy egyszerű, 5000 Ft-os S3 Virge 3D videokártya is képes Direct3D gyorsításra, de ez nem 3Dfx gyorsítás, hanem csak azoknál a programoknál válik be, amelyek a DirectX-et használják. Cserébe a felhasználói programok egy jó része képes kihasználni ezeknek a kártyáknak a képességeit.

3Dfx kártyát ma a piacon 20000-től 50000 Ft-ig vásárolhatunk. Nem feltétlenül kell a legdrágábbat megvesszünk, de arra azért mindenképpen figyeljünk oda, hogy tényleg olyan termékét vásároljunk, amelyik már bevált a gyakorlatban. Nem biztos, hogy érdemes egy távol-keleti kártyát megvenni, amit aztán szinte egyik játék sem támogat. Szerintem a legolcsóbb és legelőnyösebb vételék egyike lehet a Diamond Monster 3D kártya. Ez ugyan még az első kártyák közül való, de a teljesítmény/ár viszonya szerintem elfogadható.

Csoki

A következő számunkban kiemezzük a manapság nagy misztériumnak számító Pentium II-es alaplapokat, processzorokat, és mindent, ami ezekhez kapcsolódik.



1072 Budapest, Klauzál u.32.

Tel.: 267-9560, 267-9561 Fax: 266-2327

E-mail: Bont4m@mail.datanet.hu

http://w3.datanet.hu/~bont4m

Nyitva: h-p 10-18h, sz 9-13h

COMPUTERBONTÓ

Új és használt számítástechnikai berendezések,

alkatrészek eladása, vétele.

Elfelejtett és leselejtezett kiegészítők

nagy tételben való megvásárlása.

Használt, működő számítógépek!

Hálózatok átalánydíjas karbantartása.

BALATI COMPUTERS Bt.

1148 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, hangkártyák, GSM tartozékok, CD lemezek, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás, 2000 Ft + ÁFA-tól

AMD K5-2-366+Epox Via VP3 AGP 100 MHz
(nem ATX) 39.000 Ft-tól

OTP részletfizetési lehetőség

Tel./FAX: 341-5243, 06-20-264-507

Faxbank: 2-333-666/1607-h

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17.00 h-ig



FANTASZTIKUS AKCIÓ A CD-ÚTRA ÉS MEGA MUSIC MIX SZOROZAT MÉG KAPHATÓ, RÉGEBBI SZÁMAIRA! A MEGRENDELTE DARABSZÁM FÜGGVÉNYÉBEN AKÁR MÁR 300 FT-ÉRT RENDELHETSZ CD-KET! A RÉSZLETEKET MEGTALÁLOD A CD-N A HIRDETÉSEK MENÜBEN.



5 ÉRV, HOGY MIÉRT ÉRDEMES ELŐFIZETNI A JOKERT?

1.

Éves szinten minimum 1.200 Ft-ot megtakaríthatsz, sőt Téged nem érintenek az esetleges évközi áremelések sem!



2.

Minden hónapban házhoz jön a küldemény, nem kell vadászni a lapot, és soha nem kell mérgelődnöd, hogy már megint az orrod előtt fogyott el az utolsó példány:)

Fontos tudnivalók előfizetéshez:

A csekken egy négy számjegyből álló kóddal kell jelezni, hogy milyen időszakra és melyik számtól szeretnéd megfizetni a JOKER-t. Az első számjegy mindig 4. A második számjegy 1 éves előfizetésnél 1, 1/2 évesnél 2, 1/4 évesnél 4. Az utolsó két számjegy pedig annak a lapszámnak a száma, amelytől az előfizetést folyósítjuk. Pl. a 4102 - 1 éves előfizetést jelent a 2. számtól, míg 4401 negyedévest az elsőtl.

Az 1999. áprilisi előfizetői nyereménysorsolás díjai:

1 db. stereo videorecorder
5 db. sétálómagnó
20 dobozos original játékprogram
50 csomag franciakártya
100 db. JOKER póló
100 db. dedikált Getto grafika

3.

Minden 1 évre előfizetőnk 2 db. ajándék CD-t kap, mintegy 2.000 Ft értékben. Az egyik a népszerű Mega Music Mix sorozat 3. része, a másik meglepetés!



4.

Minden előfizetőnknek küldünk egy original A/2-es méretű JOKER óriásposztert!



5.

Mindenki, aki 1999. áprilisban érvényes előfizetéssel rendelkezik, részt vesz egy nagyszabású JOKER nyereménysorsoláson!

Ha előfizetsz,
mindig melletted leszek!
Nem fogsz lekésni egy
randevúról sem!

Ha úgy érzed, hogy
hiányzik egy pár, a

JOKER

a nélkülözhetetlen társ!



Virtual World

CD-ROM Software

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	3880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2	3880
Albion	3880
Archimedean Dyn.	3880
Armored Fist 2	4880
Balance of Power	2880
Battlespire	6880
Battlezone	8880
Bicycle Classics	1480
Black Dahlia	9880
Blade Runner	5880
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3880
Carmageddon	5880
Capitalism Plus	3.880
Championship M	7880
Comanche 3	9880
Conflict Freespace	9880
Croc	9880
Dark Colony	1880
Dark Earth	5880
Dark Omen	5880
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2880
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	8880
Dungeon Keeper	5880
Dominion	9880
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	9880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	9880
Formula 1 GP 2	5880
Galapagos	2880
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	9880
Ignition	2880
Imperialism	9880
Incubation	2880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4880
JANE'S F 15	5880
Jazz Jackrabbit 2	4880
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (Mots)	2880
JP 3-Legacy of T.	4880
KKND Classic	2880
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880
Magic the G.	6990

M.A.X. 2	9880
Mechcommander	11880
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	9880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1880
Oddworld	9880
Outlaws	9880
Panzer Commander	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5880
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4880
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	1990
Realms of the H.	7880
Rebel Assault 2	5880
Rebellion	9880
Red Baron 2	7880
Redneck Rampage	3880
Redneck 2	9880
Sabre Ace	3880
Scorched Planet	990
Screamers Rally	9880
Sega Rally	8880
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	3880
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2880
SWAT 2	9880
Team Apache	9880
Test Drive 4	5880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	9880
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	6880
Tone Rebellion	3880
Total Annihilation	9880
Turok	5880
UBIK	6880
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	5880
Wipeout 2097	9880
World Cup '98	6880
Worms 2	4880
X-Files UA !!!!!	4880
X-Files the Game	9880
Xenocracy	9880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett árak
Okt. 31-ig, ill. a készletek
Erejéig érvényesek !!

Árunk az Áfá-t tartalmazza, és
A beszerzés függvényében
Változhatnak.

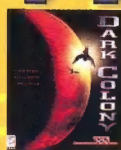
1 Alfa CD Center
1148. Bp. Őrs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

4 Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !



Dark Colony



Might & Magic VI



Forsaken



Rally Bajnokság



Final Fantasy VII



Heart of Darkness



Blood Omen 3D Lakástervező



Dune 2000



Bicycle Classics



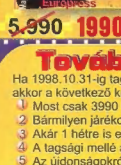
Starcraft



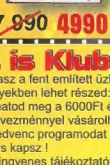
Dune 2000



Starcraft



Rally Bajnokság



Dune 2000



Starcraft

Továbbra is Klubtagsági Akció

Ha 1998. 10.31-ig tagsági választ a fent emlitett üzletek valamelyikében,

akkor a következő kedvezményekben lehet részes:

- 1 Most csak 3990 Ft-ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
- 2 Bármilyen járatok 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
- 3 Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
- 4 A tagsági mellé ajándékot is kapsz!
- 5 Az ajándékokról havonta ingyenes tájékoztatást küldünk.



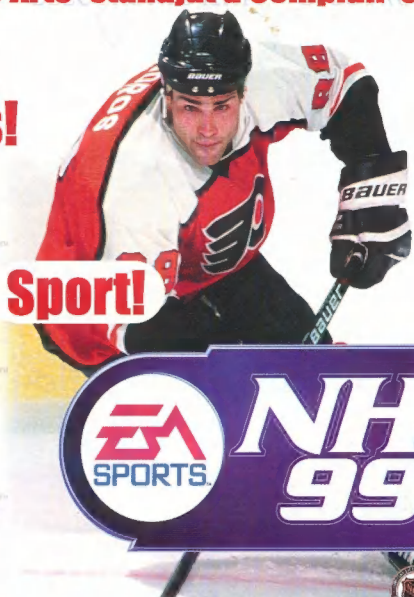
Név:
Cím:

Kérd legfrissebb árlistánkat telefonon, vagy levélben

Látogasd meg az Electronic Arts™ standját a Comfair-en!



Száguldás!



Sport!



...és ez mind Electronic Arts™ játék!



IAF
Israel Air Force

Repülés!



Stratégia!

Próbáld ki az
Electronic Arts™
játékait!



Kiemelt forgalmazók: EcoBIT Multimédia 1077 Budapest, Wesselyéni u. 25. Tel.: 351-3078 EcoBIT Multimédia Pórus Center, Market Street 281 Tel.: 419 4175 CD Galaxis 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel.: 361 4061 Virtual World Alfa CD-Center 1148 Budapest, Őrs Vezér tér 23. Tel.: 222-2350 Virtual World Újpesti Üzletház 1036 Budapest, Bécsi út 34. Tel.: 250-5200 Virtual World Átrium Mazi 1024 Budapest, Margit krt. 56. Tel.: 316-0186 Virtual World Úpesti Centrum 1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 369-5155 Virtual World Mamut Üzletház 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. 345-8141 BASE Szofrver Diszkont 1072 Budapest, Dob u. 45. Tel.: 351 8395 Media Markt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel.: 347-1650 Automez Kh. 1072 Budapest, Rákóczi út 4. 351-5015 Automez 1077 Budapest, Wesselyéni u. 21 Tel.: 461-5700 CORA Hipermarket 2045 Törökbalint, Torbogy u. 1. Tel.: 23/515-582 CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszka p. 1. Tel.: 26/541-583 FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Budapest, Váci út 178. Tel.: 465-1105 FOTEX Records 1052 Budapest, Szervita tér 2. Tel.: 318-3395 FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel.: 62/481-835 FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u. 23. Tel.: 52/428 027 FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel.: 88/427-489 576 Khyte Shop 1137 Budapest, Pázmány u. 14. Tel.: 359-0576 576 Khyte Shop Pórus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 576 Khyte Shop 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. (Mammut Üzletház) Tel.: 345-8076 Juventus Team 1145 Budapest, Róna u. 161. Tel.: 221-5453